

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ARQUITECTO

VIVIENCIARTE
CASA PARA ESTUDIANTES, DOCENTES Y ARTISTAS

Volumen I

DANILO F. HIDALGO PÉREZ

DIRECTOR ARQ. HERNÁN ORBEA T.

QUITO – ECUADOR

2015

Presentación

El T.T. “Vivenciarte, casa para estudiantes, docentes y artistas” se entrega un DVD
que contiene:

El Volumen I: Investigación y diseño del Gran Proyecto Urbano, GPU, en el Centro
Histórico de Quito.

El Volumen II: Investigación que da sustento al proyecto arquitectónico.

El Volumen III: Planos y memoria gráfica del proyecto arquitectónico.

Fotografías de la maqueta y la Presentación para la Defensa Pública, todo en formato
PDF.

Dedicatoria

A mis padres y hermano por el apoyo continuo.

Agradecimiento

A mi tutor por la guía a apoyo en todo lo necesario.

Índice

Lista de Esquemas.....	vii
Lista de Fotografías.....	viii
Lista de Planimetrías	ix
Lista de Tablas	x
Introducción	1
Antecedentes.....	1
Justificación.....	2
Objetivos.....	2
Metodología.....	3
1. CAPÍTULO 1: ANTEPROYECTO	
1.1. GPU, diseño urbano previo	
1.2. Proyecto VIVENCIARTE	
1.3. Reinserción de los actores vulnerables	
1.4. Lugar del proyecto, barrio, sitio, terreno	
1.5. FODA	
1.6. Programa arquitectónico, lista de necesidades	
1.7. Referentes arquitectónicos	
2. CAPÍTULO 2: DISEÑO	
2.1. Principios de diseño	
2.2. Espacio público y Paisaje	
2.3. Sustentabilidad	
2.4. Memoria Sustentabilidad	
2.5. Bloques de vivienda	
2.6. Presupuesto	
2.7. Conclusión	
Bibliografía.....	58

Lista de Esquemas

Esquema 1: Concepto	pág.9
Esquema 2: Gestión de actores.....	pág.10
Esquema 3: Infograma, programa arquitectónico.....	pág.15
Esquema 4: Esquema multifuncionalidad.....	pág.26
Esquema 5: Esquema Privado, común, público.....	pág.27
Esquema 6: Filtros.....	pág.27
Esquema 7: Desarrollo proyecto.....	pág.28
Esquema 8: Esquema reinterpretación.....	pág.29
Esquema 9: Esquema Privado, común, público 2.....	pág.30
Esquema 10: Espacio público.....	pág.33
Esquema 11: Esquema propuesta conectividad.....	pág.34
Esquema 12: Esquema corte escalinatas.....	pág.36
Esquema 13: Esquema corte plaza de ingreso.....	pág.37
Esquema 14: Cubierta cultivable.....	pág.41
Esquema 15: Asoleamiento proyecto.....	pág.42
Esquema 16: Quiebra soles.....	pág.43
Esquema 17: Flujo del viento.....	pág.43
Esquema 18: Tratamiento aguas lluvias.....	pág.44
Esquema 19: Recolección aguas lluvias.....	pág.44
Esquema 20: Tratamiento aguas grises.....	pág.45
Esquema 21: Esquema estructura.....	pág.46

Lista de Fotografías

Fotografía 1: Ubicación.....	pág.13
Fotografía 2: Ubicación.....	pág.13
Fotografía 3: Proyecto Sociópolis.....	pág.16
Fotografía 4: Proyecto Sociópolis.....	pág.16
Fotografía 5: Proyecto Sociópolis.....	pág.16
Fotografía 6: Proyecto Domplatz.....	pág.20
Fotografía 7: Proyecto Domplatz.....	pág.20
Fotografía 8: Proyecto Domplatz.....	pág.20
Fotografía 9: Proyecto 6 viviendas en Elandshof.....	pág.23
Fotografía 10: Proyecto 6 viviendas en Elandshof.....	pág.23
Fotografía 11: Proyecto 6 viviendas en Elandshof.....	pág.23
Fotografía 12: Proyecto 6 viviendas en Elandshof.....	pág.23
Fotografía 13: Proyecto 6 viviendas en Elandshof.....	pág.24
Fotografía 14: Render ingreso superior.....	pág.36
Fotografía 15: Render plaza intermedia.....	pág.39
Fotografía 16: Render escalinatas.....	pág.39
Fotografía 17: Render proyecto.....	pág.47
Fotografía 18: Renders edificio de servicios.....	pág.53
Fotografía 19: Renders edificio de servicios.....	pág.53
Fotografía 20: Renders edificio de servicios.....	pág.53

Lista de Planimetrías

Plano 1: Tipología de vivienda.....	pág. 18
Plano 2: Sección.....	pág. 22
Plano 3: Implantación.....	pág. 35
Plano 4: Acceso superior.....	pág. 38
Plano 5: Planta estructural.....	pág. 47
Plano 6: Planta bloque 1	pág. 48
Plano 7: Planta modulo estudiantes.....	pág. 49
Plano 8: Planta modulo familias.....	pág. 50
Plano 9: Planta modulo existente.....	pág. 51
Plano 10: Planta edificio servicios.....	pág. 52
Plano 11: Planta bloque 2.....	pág. 54
Plano 12: Planta baja bloque 2.....	pág. 55
Plano 13: Planta alta bloque 2.....	pág. 56
Plano 14: Planta niños.....	pág. 57

Lista de Tablas

Tabla 1: Cuadro de pisos.....	pág. 40
Tabla 2: Cuadro mobiliario.....	pág. 40
Tabla 3: Gráfico de tabla, Índice anual lluvias.....	pág. 45
Tabla 4: Gráfico de tabla, Demanda aguas grises.....	pág. 46
Tabla 5: Presupuesto de obra.....	pág. 56

INTRODUCCIÓN

Trabajo de Titulación de Fin de Carrera de Arquitectura sobre el tema de vivienda en el centro histórico en la ciudad de Quito, específicamente en el Barrio La Loma.

El trabajo VIVENCIARTE se divide en tres capítulos. El primero consiste en el análisis e investigación del lugar, considerando a moradores actuales y su relación con el sector y su entorno. El siguiente capítulo expone la propuesta urbana en relación directa con el capítulo anterior. Y el capítulo final muestra el desarrollo de la arquitectura propuesta de vivienda como respuesta a la propuesta urbana estudiada en el segundo capítulo.

ANTECEDENTES

El Centro Histórico de Quito se encuentra ubicado en el Centro Sur de Quito, sobre una superficie de 375,2 hectáreas, es considerado uno de los más importantes conjuntos históricos de América Latina. Tiene alrededor de 130 edificaciones monumentales (donde se aloja una gran diversidad de arte pictórico y escultórico, principalmente de carácter religioso.)

Fue declarado por la Unesco Patrimonio Cultural de la Humanidad el 8 de Septiembre de 1978; las edificaciones patrimoniales y monumentales, entre las que se destacan iglesias, conventos, museos y otros edificios, junto con la infraestructura del área son riqueza y capital existente que convierten al centro histórico en un potencial como pilar principal el turismo cultural y en segundo plano el regreso de una vivienda y vida de barrio que existió anteriormente.

Lamentablemente, durante varios años la falta de control en el crecimiento de la ciudad, por ausencia de planificación y normativa del uso de suelo, contribuyó al deterioro de muchas de las edificaciones y a que las calles del centro histórico se vean invadidas por el comercio informal.

Esto no solamente le resta belleza a este patrimonio arquitectónico, a la vez contribuyo a que el sector sea poco seguro y que la mayoría de habitantes de la zona migrara a lugares más seguros y poco explotados comercialmente; buscando zonas de vivienda que cuenten con las condiciones y servicios necesarios para una buena calidad de vida.

El Centro Histórico fue habitado por nuevos usuarios, entre nacionales y extranjeros, los mismos que se asentaron en el sector con una necesidad específica de supervivencia (vivienda y trabajo), es así que la mayoría de las viviendas existentes son utilizadas para el comercio y en muchos de los casos como espacios de almacenamiento y bodegas.

En otros casos estos nuevos pobladores han causado esa ruptura de vida de barrio, al no existir esa relación entre vecinos, diferentes costumbres, etc. generando inseguridad, violencia, venta de drogas, etc.

JUSTIFICACIÓN

Con el Gran Proyecto Urbano (GPU¹) se busca atacar al problema de la poca habitabilidad en el centro. Entendiendo las características de barrios de vivienda que conforman el sector. Basándose en el hecho de que su población ha bajado de 64.000 habitantes en 1940 a 30.000 habitantes para el 2010. Esto provoca una gran cantidad de edificaciones de vivienda abandonadas o mal utilizadas lo que favorece al deterioro de las mismas. Algunos de los usos inapropiados que deterioran la edificación son el uso de comercio en planta baja y bodegas en los pisos superiores.

Específicamente el GPU busca trabajar con todos los actores sociales existentes, sin relegar a ninguno, dando énfasis a los actores más vulnerables de la sociedad quiteña, como servidoras sexuales, mendigos y niños abandonados.

¹ GPU: Primera etapa de investigación y diseño urbano, desarrollado por el taller REIN FADA 2013-2014, liderados por el Arq. Hernán Orbea.

OBJETIVOS

General:

- Reinsertar vivienda en el centro histórico de Quito para actores vulnerables motivando su reinserción en la sociedad como actores productivos, provocando un efecto de cohesión social sobre la base de la convivencia; vivienda donde los usuarios encuentren todo lo necesario para su vida diaria con espacios de encuentro y convivencia.

Específicos:

- Readecuar espacios dinámicos para la cohesión social de todos los habitantes del barrio usando espacios existente para la convivencia y la interacción.
- Proporcionar espacios comunes para el servicio de las viviendas propuestas y los habitantes del barrio.

METODOLOGÍA

La metodología usada en el taller profesional REIN 2013-2014, bajo la dirección del Arq. Hernán Orbea, se basa en tres momentos:

1. Investigación:

Los catorce estudiantes del taller trabajan juntos abarcando toda la investigación, conocer el sector y sus características específicas junto con sus problemáticas.

La técnica usada en esta investigación es la observación y análisis situacional de diversas visiones del imaginario de los barrios del Centro Histórico de Quito, de los habitantes del sector, mediante sesiones de conversatorios en las residencias de los mismos.

El objetivo de estos conversatorios es conocer de cerca las situaciones, apreciaciones y cambios que se han dado en los barrios con el pasar de los años, desde el punto de vista de los actores y entender sus anhelos y

requerimientos para entender las diversas visiones de habitar en el CHQ (Centro Histórico de Quito).

2. Gran Proyecto Urbano, GPU:

El taller dividido en dos grupos analiza la situación y la problemática encontrada en la fase de investigación, para establecer las estrategias, principios y apuestas que se reflejan en la propuesta urbana para el sector, el GPU.

El GPU proporciona las distintas líneas de propuestas enfatizando la movilidad como eje conector de los distintos proyectos revitalizantes de la zona, que abastecerán a los nuevos ‘proyectos de vivienda’ que son el fin del GPU.

El GPU apuesta por la convivencia y la cohesión social, enfatizando a grupos específicos de actores para quienes se diseña la propuesta.

3. Anteproyecto:

Cada estudiante diseña un tipo de vivienda específica, trabajando con las necesidades y el análisis del problema específico. Utilizando los principios del GPU, para enfocarse en un actor específico.

Este proyecto de vivienda busca la reinserción de los actores vulnerables dentro de la sociedad, en este caso los actores son ‘niños abandonados’, quienes quedan bajo la tutela de actores representativos del CHQ dentro del ámbito religioso, como pueden ser sacerdotes o misioneros dispuestos a trabajar en la tutela de los niños.

El análisis situacional de los actores, se complementa con un estudio de un barrio específico de similares características reflejado del GPU, proponiendo un programa, apuestas y partidos para el diseño de la vivienda.

Se estudian referentes de similares características o situaciones provechosas para el proyecto en búsqueda de elementos que aporten con la etapa de diseño del anteproyecto.

CAPÍTULO 1: ANTEPROYECTO

1.1. GPU, diseño urbano previo

El proyecto VIVENCIARTE nace como parte del Proyecto Urbano realizado en el taller REIN, llamado GPU Gran Proyecto Urbano, que se puede revisar en volumen I de este Trabajo de Fin de carrera.

Siendo parte del GPU, vivenciarte se plantea una postura clara a la problemática del sector y la forma por la cual se puede resolver la misma.

Postura

Puntos de partida que genera la visión estratégica del proyecto y a lo que busca llegar y resolver.

- **Patrimonio y Valor:**

El proyecto entiende como patrimonio aquello que deja el tiempo como herencia para las siguientes generaciones. Incluye más que valor material el registro del hacer humano que es el que crea la cultura. Por esto el proyecto valora altamente el quehacer del ser humano por sobre el legado de los objetos.

- **Objeto de deseo:**

Se entiende como la atracción que un objeto puede ejercer sobre una persona y el anhelo de formar parte de él. Entendiendo que el CHQ ha perdido ese valor de atraer a los quiteños a este entorno, o ideal de querer vivir en el centro de la ciudad, el proyecto busca ser un objeto llamativo para que los ciudadanos quieran tener su vivienda en el centro. Para esto, el GPU busca cumplir con las expectativas del nivel de vida que demanda la sociedad contemporánea.

- **Inmigración máxima, Emigración nula:**

Otro objetivo del proyecto es trabajar con los actores existentes dentro del CHQ por sobre los que pueden venir de otros barrios, puesto que se valora su permanencia. Aunque se busca la integración de población foránea, el interés principal es trabajar con la gente del lugar, con sus necesidades y potenciales, de tal manera que si se encuentra necesario el desplazamiento o reubicación de actores, se pueda solventar el problema dentro de los nuevos equipamientos de vivienda propuestos.

- **Intereses sociales sobre intereses corporativos:**

El desarrollo del proyecto quiere enfocarse en gestionar el desarrollo de las personas por sobre el desarrollo de las empresas, de tal manera que las decisiones que se tomen desde el punto de vista humano sobre el capital, buscando que los actores se involucren en la actividad del sector ya que son quienes moldean la condición del lugar.

- **Mezcla de estratos:**

El proyecto busca la heterogeneidad de los grupos de personas que estén incluidos en el proyecto, aunque busca enfocarse con los estratos más vulnerables de la sociedad, también contrario busca proveer un espacio de encuentro y comunicación de todos los estratos posibles.

- **Esencia/ identidad:**

La identidad del lugar es un punto clave para el proyecto, por tanto quiere respetar la esencia de la sociedad con la que se trabaja, no buscando imponer un modelo ajeno a la cultura, sino uno que nazca desde la propia identidad de los habitantes, para mantenerla y promoverla.

- **Experimental:**

Se busca crear un modelo propio para el lugar, es de vital importancia entender que no se trata de un modelo establecido, sino al contrario, de un modelo dinámico y cambiante todo el tiempo, al igual que la sociedad a la que sirve.

Contra-postura

En segundo punto, es vital para entender el proyecto entender lo que no se busca hacer.

- **Turismo:**

El CHQ se ha caracterizado por ser una zona turística, priorizando a actores extranjeros por sobre los habitantes del sector. Sin embargo para el proyecto es muy importante dar énfasis a las personas que viven en el lugar porque son ellos los verdaderos actores dentro del proyecto.

- **Museología:**

Otro problema común del sector es la idea de conservación del equipamiento por sobre el uso que se le pueda dar. Por tanto clave es entender que los espacios tienen vida en función a la actividad que las personas puedan realizar dentro del mismo y que tienen más vida en cuanto más actividades se puedan realizar a lo largo del tiempo. Se quiere lograr crear un lugar lleno de vida donde las personas puedan ocupar las instalaciones dentro de su vida cotidiana.

1.2. Proyecto VIVENCIARTE

En este capítulo se muestra el diseño del anteproyecto y su proceso en detalle, el cual es el resultado de una previa investigación y del Gran Plan Urbano. Se enfoca y dirige a un grupo de actores olvidados en algunos casos, y otros actores nuevos de la zona que son parte de nuevo proyectos claves.

El proyecto consta de dos partes. La primera se basa en la necesidad de **vivienda** digna que existe en el Centro Histórico, la idea de provocar esa vivienda de barrio con espacios públicos compartidos que inviten a habitantes de la zona y a visitantes a apoderarse del espacio, a vivirlo, usarlo, aprovecharlo y cuidarlo como parte de su herencia patrimonial y cultural.

Complementado esta nueva vivienda propuesta esta el rescate de algo esencial que se ha ido perdiendo en las grandes ciudades y que se ve reflejada en el análisis anterior el cual es la pérdida de identidad cultural artística y plástica con la que cuenta el Centro histórico de Quito, por tanto se proponen espacios de exposición temporales, espacios de trabajo para artistas independientes que quieren mostrar su arte y vivir de el, hábitats para artistas que vienen de otras ciudades o incluso países a enseñar arte, danza, pintura, escultura y demás artes que ayudan a niños, jóvenes y adultos a reintegrarse como sociedad, a enfocarse en cosas buenas para su desenvolvimiento y crecimiento personal y profesional.

El objetivo es que el conjunto de departamentos de viviendas de alquiler, sus arriendos están enfocados al cuidado y manutención de este sistema cultural propuesto, dando énfasis en este modelo de gestión:

Modelo de Gestión:

Todo inicia a partir de generar un interés en habitantes y visitantes, el promover una vida en comunidad es generar espacios dignos para que se desarrolle esta convivencia, una vez logrado lo físico viene lo experimental, dotar de actividades e intereses por

descubrir, por convivir, por expresarse de la manera mas antigua y conocida como es el arte en todas sus expresiones.

Esquema 1:

Concepto



Fuente. Banner final Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Este modelo consiste en propagar la idea de una sociedad más justa y humana, con valores de respeto y convivencia, a través del trato diario de las personas mediante las actividades cotidianas y culturales, con un fin práctico mediante actividades compartidas a favor de la comunidad.

1.3. Actores del proyecto

Esquema 2:



Fuente. Banner final Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

En el proyecto VIVENCIARTE el actor juega un papel fundamental, ya que será este, quien de el punto de partida para el correcto funcionamiento del proyecto. Vivenciarte es un espacio donde puedes recorrerlo, expresarte, hacer comercio, vivir y sentirte libre, desenvolverte y mostrar y/o aprender de esa cultura plástica y artística, de tal modo que los actores principales serán quienes habiten en las unidades de vivienda mientras que los secundarios serán quienes visiten y se apropien del espacio.

El objetivo, que se busca a grandes rasgos, es promover una idea de sociedad y relación, mucho más humana y llena de valores de cultura y arte que se han ido perdiendo.

Los Actores Principales van desde colectivos de artistas que necesitan una vivienda temporal por el lapso que dure su taller o módulo a dictar, estudiantes que requieren de una vivienda céntrica hacia norte, sur y valles aledaños mientras dura su carrera o taller, turistas que solicitan vivir una experiencia mas táctil y cercana en el centro histórico y su arte, o simplemente personas que buscan vivienda en la zona.

Postura

Puntos de partida que genera la visión estratégica del proyecto y a lo que busca llegar y resolver.

- **El Patrimonio y su valor:**

El proyecto entiende como patrimonio aquello que deja el tiempo como herencia para las siguientes generaciones. Incluye más que valor material el registro del hacer humano que es el que crea la cultura. Por esto el proyecto valora altamente el quehacer del ser humano por sobre el legado de los objetos.

- **Objeto de deseo:**

Se entiende como la atracción que un objeto puede ejercer sobre una persona y el anhelo de formar parte de él. Entendiendo que el CHQ ha perdido ese valor de atraer a los quiteños a este entorno, o ideal de querer vivir en el centro de la ciudad, el proyecto busca ser un objeto llamativo para que los ciudadanos quieran tener su vivienda en el centro. Para esto, el GPU busca cumplir con las expectativas del nivel de vida que demanda la sociedad contemporánea.

- **Inmigración máxima, Emigración nula:**

Otro objetivo del proyecto es trabajar con los actores existentes dentro del CHQ por sobre los que pueden venir de otros barrios, puesto que se valora su permanencia. Aunque se busca la integración de población foránea, el interés principal es trabajar con la gente del lugar, con sus necesidades y potenciales, de tal manera que si se encuentra necesario el desplazamiento o reubicación de

actores, se pueda solventar el problema dentro de los nuevos equipamientos de vivienda propuestos.

- **Intereses sociales sobre intereses corporativos:**

El desarrollo del proyecto quiere enfocarse en gestionar el desarrollo de las personas por sobre el desarrollo de las empresas, de tal manera que las decisiones que se tomen desde el punto de vista humano sobre el capital, buscando que los actores se involucren en la actividad del sector ya que son quienes moldean la condición del lugar.

- **Mezcla de estratos:**

El proyecto busca la heterogeneidad de los grupos de personas que estén incluidos en el proyecto, aunque busca enfocarse con los estratos más vulnerables de la sociedad, también contrario busca proveer un espacio de encuentro y comunicación de todos los estratos posibles.

- **Esencia/ identidad:**

La identidad del lugar es un punto clave para el proyecto, por tanto quiere respetar la esencia de la sociedad con la que se trabaja, no buscando imponer un modelo ajeno a la cultura, sino uno que nazca desde la propia identidad de los habitantes, para mantenerla y promoverla.

- **Experimental:**

Se busca crear un modelo propio para el lugar, es de vital importancia entender que no se trata de un modelo establecido, sino al contrario, de un modelo dinámico y cambiante todo el tiempo, al igual que la sociedad a la que sirve.

Contra-postura

En segundo punto, es vital para entender el proyecto entender lo que no se busca hacer.

- **Turismo:**

El CHQ se ha caracterizado por ser una zona turística, priorizando a actores extranjeros por sobre los habitantes del sector. Sin embargo para el proyecto es muy importante dar énfasis a las personas que viven en el lugar porque son ellos los verdaderos actores dentro del proyecto.

- **Museología:**

Otro problema común del sector es la idea de conservación del equipamiento por sobre el uso que se le pueda dar. Por tanto clave es entender que los espacios tienen vida en función a la actividad que las personas puedan realizar dentro del mismo y que tienen más vida en cuanto más actividades se puedan realizar a lo largo del tiempo. Se quiere lograr crear un lugar lleno de vida donde las personas puedan ocupar las instalaciones dentro de su vida cotidiana.

1.4. Lugar del proyecto, barrio, sitio, terreno

El proyecto se sitúa en el barrio de La Loma, en la calle Javier Piedra entre Fernández Madrid y calle Zaldumbide.

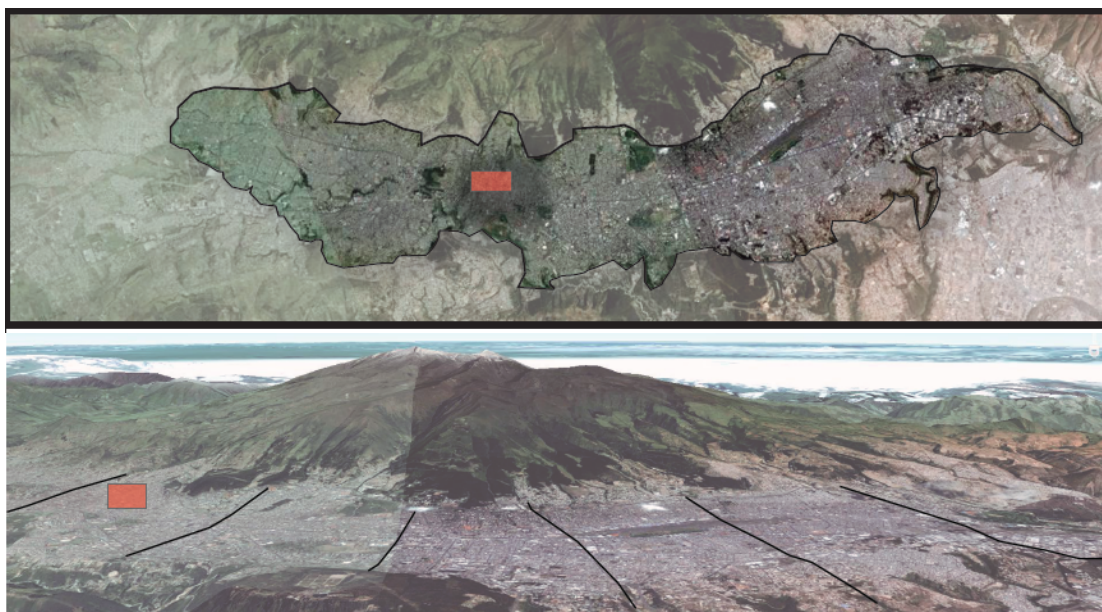
1.4.1 BARRIO LA LOMA

Sector caracterizado por ser en su 60% residencial, con un crecimiento comercial, carente de servicios y de una apropiación a los poco espacios con los que cuenta la zona, al tener el nuevo parque QMANDA nos sirve como punto detonador de la actividad en la zona, logrando una accesibilidad al sector de un 100%, incentivando el comercio, y mejorando la calidad de vivienda del barrio, ahora nos enfocaremos en

fomentar y recuperar esa cultura artística y plástica que se esta perdiendo en general así nace vivenciarte.

Fotografías 1 y 2:

Ubicación



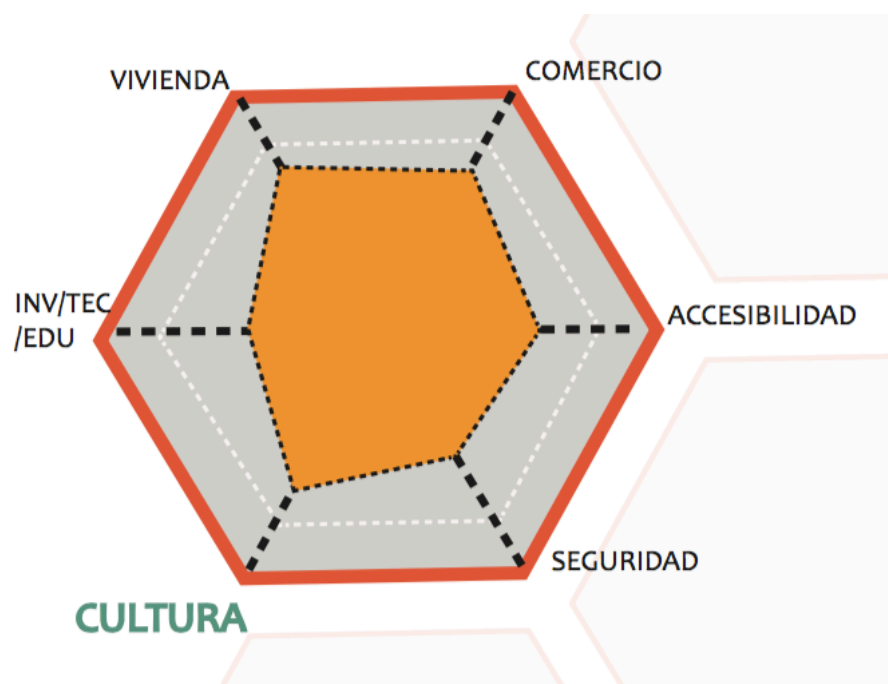
Fuente. GoogleEarth. Adaptación: Banner final Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

El barrio fue analizado con sus parámetros principales concluyendo que para llegar a un promedio la falencia que sobresale en el sector es la parte educativa y cultural por tal motivo la vivienda propuesta se ve enfocada hacia relacionarla y desarrollarla por medio del arte plástico y cultura que se ofrece en proyectos aledaños como los talleres presentados y ofrecidos por el Municipio de Quito, en el nuevo proyecto Parque Q-manda, quien oferta una cantidad de módulos de clases para niños, jóvenes y adultos en campos como pintura, escultura, danza, etc.

A continuación se muestra gráficamente el análisis de los factores estudiados y la conclusión para llegar a ese promedio esperado.

Esquema 3:

Análisis de la célula (LA LOMA)



Fuente. Banner final Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

El número de niños, jóvenes y adultos involucrados en los nuevos talleres de arte en el sector, junto con el número de artistas docentes de colectivos independientes que trabajan hace algún tiempo en la zona serán quienes den vida y color a este proyecto.

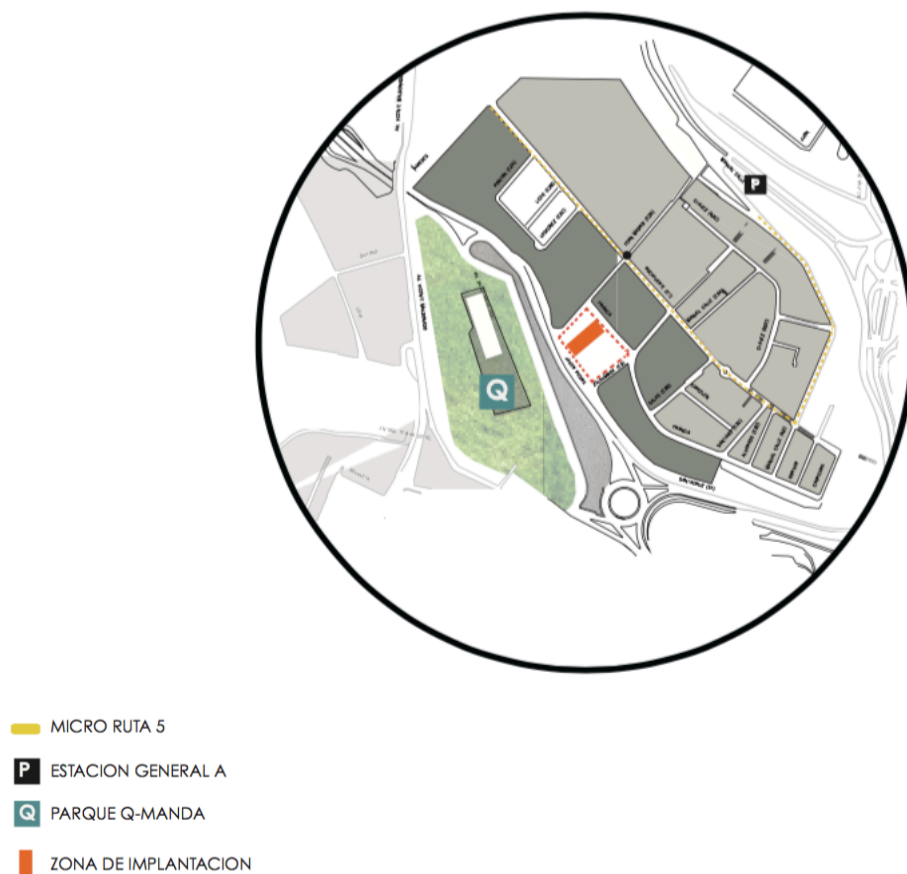
1.4.2 ENTORNO

Para el proyecto es muy importante la conexión con el espacio público, por tal motivo un análisis del entorno próximo juega la partida en la propuesta de vivenciarte.

Esquema 4:

Entorno Inmediato

ZONA DE INTERVENCION



Fuente. Banner final Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Como parte de las intervenciones propuestas por el Municipio de Quito se encuentra el Proyecto Parque QMANDA un espacio recuperación ambiental de la quebrada del Censo y del cauce del río Machángara, lo que hace de este proyecto una oportunidad para los pobladores de los barrios La Loma y San Sebastián.

La recuperación de la ex terminal Cumandá por un parque recreativo y cultural marca la partida en los planteamientos del proyecto de vivienda.

Fotografías 3:

Parque Deportivo y Cultural Q-manda.



Fuente., Danilo Hidalgo, 2014

El proyecto Parque QMANDA tiene el objetivo de fomentar la actividad cultural y deportiva en la población de Quito, y tiene en sus propuestas específicas el impartir diferentes cursos modulares, talleres con el cual pueda la población aprender, mejorar o recordar el arte plástico que con el tiempo se ha ido perdiendo y olvidando.

los talleres funcionarían no periódicamente si no de manera habitual, entre los talleres tenemos, pintura, artes plásticas, danza, escultura, etc.

Siendo este nuevo proyecto quien definió el usuario al cual se enfocaría la vivienda propuesta .

PROPUESTA DE MOVILIDAD URBANA INTERNA

RED INTERNA TRANVIA

Parada General A:

Dentro del Plan de Movilidad Interno propuesto en el proyecto urbano, el sector cuenta con una parada inter- modal de circuito Parada General A, y de igual manera en la Calle Roca- fuerte y Fernández Madrid cuenta con una parada que concluye el

recorrido hacia el sector; todo el sistema fue planteado con una visión a futuro, por tanto el sector cuenta con paradas próximas a no mas de 200m.

Para realizar las actividades complementarias al programa propuesto por el parque Qmanda, y debido a la falta de espacio público libre dentro del CHQ, se deberá aprovechar al máximo el espacio publico propuesto en vivenciarte de esa forma pasara a ser el lugar donde podrán exponer, liberar el arte aprendido en los talleres ofertados. promoviendo un lugar de encuentro nato con un alto potencial para el espacio público como lugar de encuentro más allá de un lugar de paso.

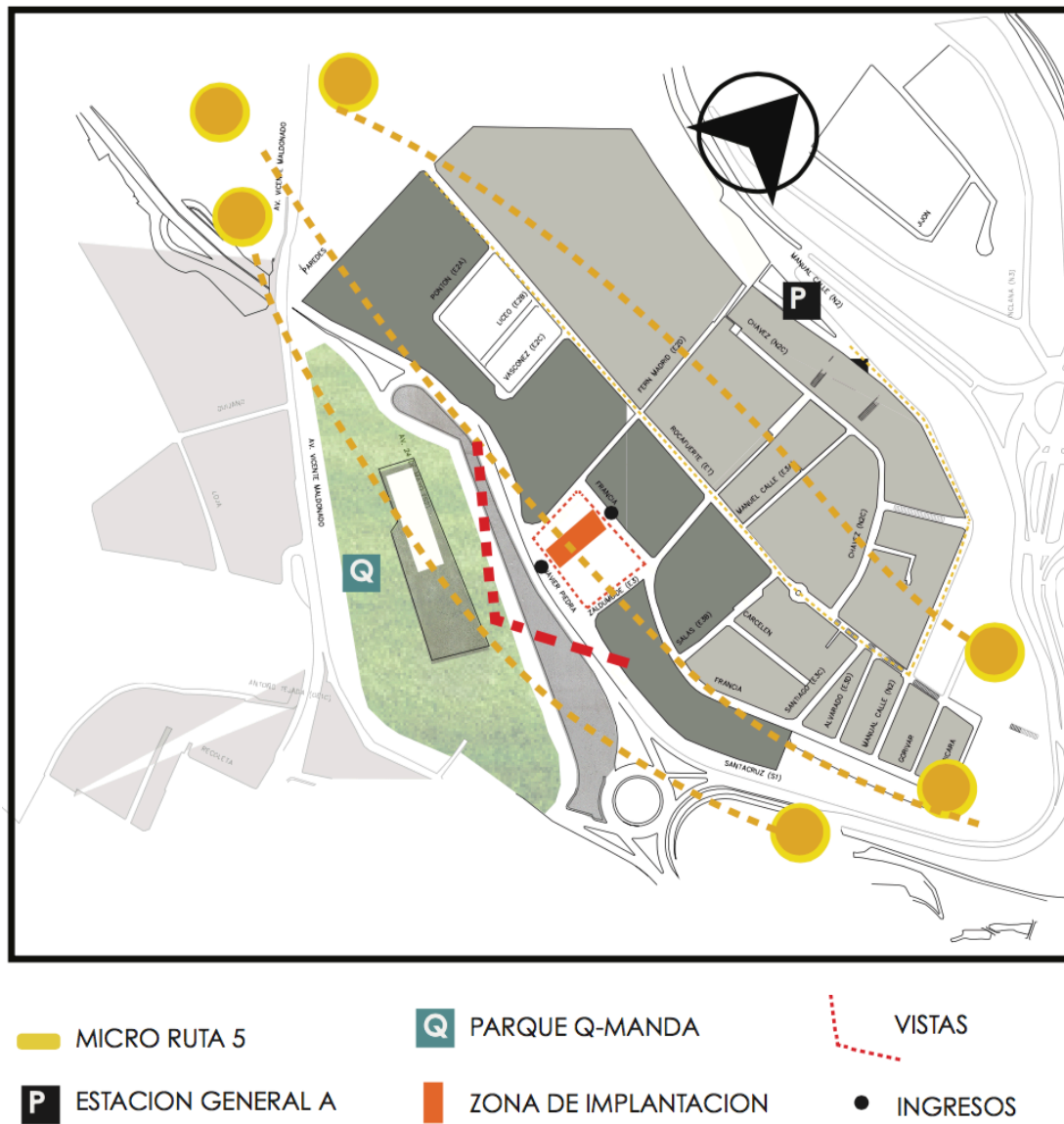
1.4.3 TERRENO

En el lugar fue elegido un lote que lo interesante es que cruza toda una manzana, y sus calles que delimitan el frente y posterior cuentan con un desnivel de 8 metros brindando desde cualquier ángulo una vista espectacular hacia el panecillo.

El predio actualmente es utilizado como ingreso vehicular al parqueadero de la vivienda lateral izquierda, además en el terreno sirve como almacenamiento de piedra y chatarra.

Esquema 5:

Análisis de terreno



Fuente. Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Su limite frente en la calle Javier Piedra es el limite vial sur del barrio, ya que a continuación de esta calle se encuentra el parque Qmanda con una diferencia de desnivel de 11 metros, por lo cual se crea una visual muy interesante hacia el sur de Quito.

Fotografías 4:

Vista desde el Terreno.



Fuente. Danilo Hidalgo, 2014

En la calle Javier piedra al contar con esa vista hacia el sur de quito se planteara un mirador que sea la conexión física y visual con el proyecto Parque Deportivo y Cultural Qmanda de esta manera aportar a esa renovación y rehabilitación del sector antes olvidado por tanto tiempo la ex terminal.

Fotografías 5:

Vista desde el Terreno.



Fuente. Danilo Hidalgo, 2014

En el GPU gran proyecto urbano detallado en el tomo anterior la calle la calle Javier piedra es definida como peatonal con una circulación vehicular mínima de acceso a viviendas de la zona, por tal razón sirve como conexión con el proyecto publico de plazas propuesto en vivenciarte.

Fotografías 5:

Vista desde el Terreno.

HACIA EL TERRENO



El terreno ayudó a generar plazas internas al poder crear plataformas para alcanzar el nivel de 8 metros existente, para tener una continuidad en el espacio público en el interior como en el exterior.

1.5. FODA

F

- Tipología de vivienda de barrio
- Conexión directa con proyecto detonador de la zona Parque Qmanda
- Escalinatas, espacio público lateral
- Desnivel 8 metros generando plataformas plazas integradoras
- Actores Secundarios
 - Niños jóvenes y adultos interesados en el arte.
 - Artistas expositores temporales

O

- Creciente mercado inmobiliario
- Nuevo sistema interno de movilización, GPU
- Aumento de la cantidad de visitantes, recorridos y conexiones
- Actores principales docentes de talleres Qmanda, Artistas de colectivos independientes del sector, estudiantes y extranjeros.

D

- Viviendas abandonadas en el sector
- Complejidad de la topografía
- Falta de parqueaderos
- Falta de apoyo al Arte

A

- Cosmovisión de la sociedad. Egoísmo, desinterés en la idea de sociedad.
- Deterioro de los valores en la sociedad.
- Olvido de la importancia de la herencia cultural.

1.6. Programa arquitectónico, lista de necesidades

Programa Arquitectónico basado en las necesidades del usuario, **VIVIENDA APRENDIZAJE RELACIONES**

La partida son la vivienda necesaria en la zona, al complementarla con la cultura su aprendizaje y enseñanza, logramos tener estos espacios urbanos que logran ser los conectores con los actores fijos del proyecto y los actores temporales del mismo

Empezamos por plantear 3 bloques de vivienda, que usen cada una de las plataformas propuestas de tal manera cada uno tendrá su acceso independiente y espacio publico de expresión necesario, cada bloque de vivienda tendrá un espacio (galería – espacio

de exhibición y o trabajo) ubicado en la planta baja del mismo para que sea de fácil acceso pero independizado del ingreso a las viviendas por privacidad y seguridad.

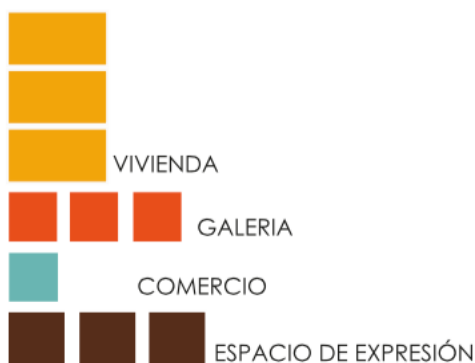
Se plantean comercios en vivenciarte ya que es necesario cubrirá necesidades de actores principales y secundarios por tanto habrá locales comerciales en los dos ingresos en el nivel -8.00 al ser el mas próximo al mirador se propone una cafetería/restaurante con espacio y mobiliario publico que invite a ingresar al proyecto, recorrerlo, en el ingreso posterior nivel 0.00 existen dos locales independientes que podrán dotar de insumos necesarios para los habitantes de las torres y vecinos de la zona.

Los espacios de expresión no son mas que las plazas propuestas en cada plataforma por tanto contaremos con la plaza de ingreso nivel -8.00, la planta galería nivel -5.20 ya que en esta se encuentran los dos ingresos a las galerías cerradas, plaza central nivel -2.60 y la plaza de ingreso posterior nivel 0.00.

Esquema 6:

Infograma, necesidades

PROGRAMA



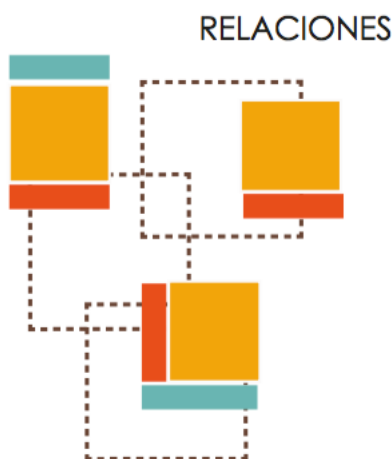
Fuente. Danilo Hidalgo, 2014



Todos u cada uno de los bloques y las plazas estarán conectadas por rampas que dirigen visual y físicamente a recorrer el espacio dirigiendo a los ingreso principales de los espacios públicos como galerías o áreas de exhibición abierta.

Todos los espacios o plazas estarán dotados de mobiliario para exhibición de tal manera que artistas independientes o habitantes que quieran mostrar, comerciar o participar puedan expresarse y mostrar su trabajo temporalmente, de tal manera siempre existirá un movimiento y algo que conocer sobre arte y cultura.

Esquema 7: Relaciones



Fuente. Danilo Hidalgo, 2014



La manera de implantar los bloques de vivienda fue intencionalmente con el objetivo de crear una circulación en forma de zigzag, de tal manera contar con un recorrido programado que dirige de una plaza a otra, una vez marcado este recorrido existen grandes planos que dejaran a los usuarios libres de visitar las diferentes actividades que estarán activas y programadas temporalmente en el proyecto.

Esquema : Zonificación



1.7. Referentes arquitectónicos

1.7.1 RESIDENCIAS ALCACER DO SAL

Arquitecto: Aires Mateus

Ubicación: Alcacer do Sal, Portugal

Se trata de un programa, en algún lugar entre un hotel y un hospital, que busca comprender y reinterpretar la combinación social/privado, respondiendo a las necesidades de la vida social y, al mismo tiempo, de la soledad. Unidades independientes son agregadas a un cuerpo único, cuyo diseño es expresivo y simple.²

Fotografías 6:

Fachada del Proyecto



Fuente. Plataforma Arquitectura

² Descripción del proyecto tomada de:
<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-300123/alcacer-do-sal-residences-aires-mateus>

Fotografías 7:

Fachada del Proyecto



Fuente. Plataforma Arquitectura

Unidades independientes son agregadas a un único conjunto geométrico, cuyo diseño es expresivo y simple. Se trata de un volumen blanco, sencillo y claro, donde el material, el detalle constructivo y la sencillez son los protagonistas. Un muro perforado acoge el conjunto de viviendas, sobre un encinar cuya pendiente entierra parcialmente el programa.

CONCLUSION.

En el referente se puede considerar una clara idea sobre sociedad y el uso compartido del espacio. Espacios comunitarios que logran generar esa vida en comunidad y de relación de habitantes. Este tipo de espacios proporciona a los habitantes un nivel de convivencia diferente al que estamos acostumbrados dentro de una sociedad de consumo a nivel privado. De igual manera respondiendo a las necesidades de la vida social y, al mismo tiempo, de la soledad cosas importantes en el hábitat de un artista al momento de crear.

1.7.2 CONUNTO RESIDENCIAL SPECTRUM

Arquitecto: Re-Act Now

Ubicación: Constanta, Rumania

Una mezcla de casas y edificios de departamentos construidos en diferentes períodos de tiempo, que cada uno se ve más pobre que el otro y sin personalidad, transmitiendo una sensación de pobreza, tristeza, falta de optimismo y falta de coraje ³

Fotografías 9:

Vista del Proyecto



Fuente. Plataforma Arquitectura

El hecho de que un proceso abierto podría significar un renacimiento de estos lugares, se hizo evidente a partir de estas observaciones iniciales. La aparición de los «guardias» debería haberse fijado en contra de estos aspectos: procedentes de la línea de costa, casi no se ve que existen ni que vienen desde el agua, se han convertido en esa presencia de gran impacto, abrumadora, intrigante y fascinante, que por un lado molesta, pero por el otro crea la historia en un lugar desprovisto de historia e identidad.

³ Descripción del proyecto tomada de:

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-241859/conjunto-residencial-spectrum-re-act-now>

Fotografías 10:

Vista del Proyecto



¿Qué podría ser más claro, en este caso, que el hecho de que nuestro «guardias» en 13 niveles se convirtieran en «encarnaciones» de cristal, siempre a cargo de custodiar la pesquería del Golfo?

CONCLUSION.

En este proyecto rescato que el objetivo planteado a futuro como proyecto detonador del espacio donde se implanto, es así como nace la posibilidad de generar un proyecto capaz de producir un renacimiento del sector. La aparición de estos edificios llamados «guardias» y que se han convertido en esa presencia de gran impacto, abrumadora, intrigante y fascinante, que por un lado molesta, pero por el otro crea la historia en un lugar desprovisto de historia e identidad.

CAPÍTULO 2: DISEÑO

Una vez establecido el marco teórico y planteadas las ideas principales necesarias de diseño se tomaron ciertas decisiones, para que respondan a las necesidades y cualidades básicas sobre las cuales se fundamenta.

2.1. Principios de diseño

El diseño del proyecto se fundamenta en una línea de 5 principios en 5 áreas:

2.1.1. Funcional

Personalmente creo que el diseño debe dar respuesta a un problema con finalidad, de ser útil, funcional basado en esto los 4 principios de diseño funcional son:

- **Multifuncionalidad:**

Al priorizar los espacios públicos , era importante maximizar el uso de los espacios, dándoles la mayor cantidad de funciones posibles. Para esto se buscó dar la posibilidad de que los espacios puedan compartir el mayor número de actividades complementarias posibles y así empezar con la idea de vida en comunidad compartiendo y disfrutando actividades conjuntas.

Esquema 9:

Esquema multifuncionalidad



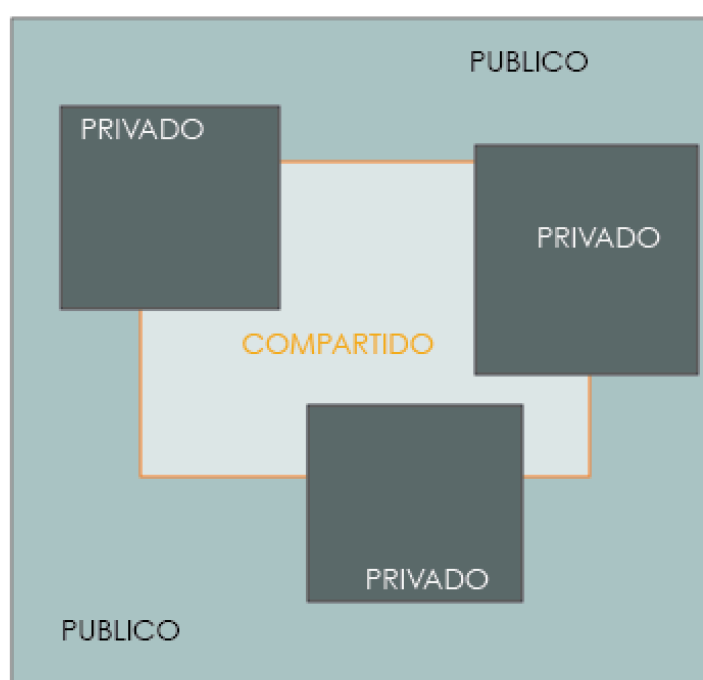
Fuente: <http://www.animalgourmet.com/2013/10/08/tres-grandes-inventos-cuchara-cuchillo-y-tenedor/>

- **Privado, común, público**

Se dividen los espacios según su función, separando los de carácter público y privado, pero se agrupan los espacios para actividades del mismo carácter así se motiva la convivencia y mejora el uso del espacio.

Esquema 10:

Esquema Privado, compartido, público



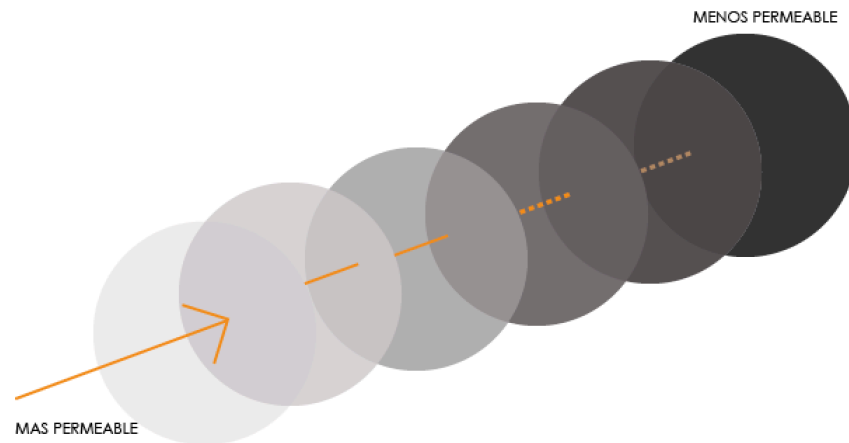
Fuente :Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

- **Filtros**

Aunque uno de los objetivos principales es el crear espacios de convivencia y tener un acceso directo al proyecto por parte de usuarios internos y externos es de gran importancia el tomar en consideración el dar la sensación de cuidado y protección, en especial debido a la gran cantidad de espacio público y la acogida de actores externos al proyecto en relación al área residencial. Para lo cual se disponen una serie de filtros que separan los espacios con función pública de los espacios con funcionalidad más privada.

Esquema 11:

Filtros



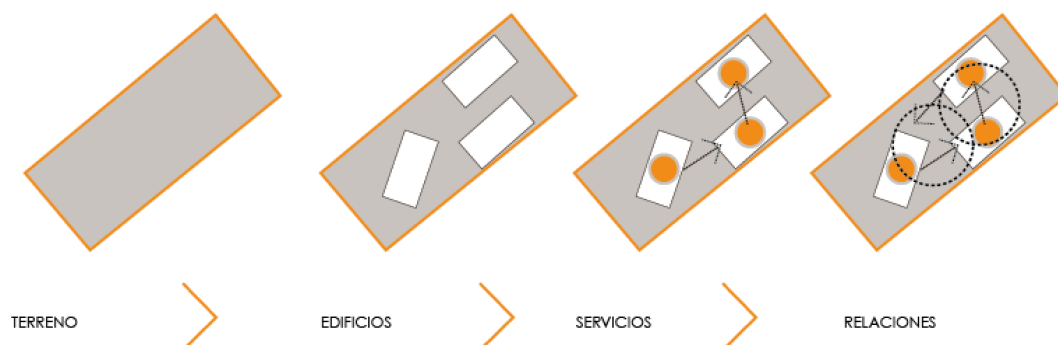
Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

- **Conectividad**

El principio de conectividad consiste en motivar el dialogo fluido de los espacios según la función que desempeñan, espacialmente se verían expresados en plazas y demás espacios de colectividad y convivencia.

Esquema 12:

Desarrollo proyecto



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

2.1.2. Formal

Los 4 principios formales son:

- **Reinterpretación**

El respeto a un lenguaje propio es importante, siempre que una reinterpretación logre pasar de un estado no conveniente a otro de mejor funcionalidad, se mantiene como principio una reinterpretación de ciertos códigos formales, leídos desde una cultura y contexto contemporáneos.

Esquema 13:

Esquema reinterpretación

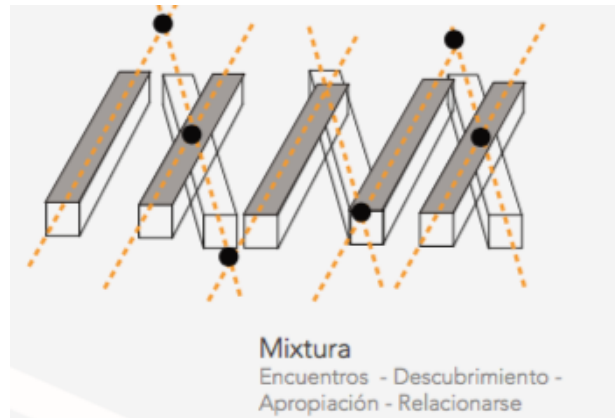
ORDEN



CAOS



ORDEN + CAOS



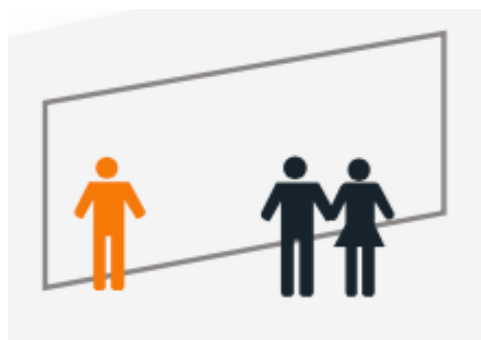
Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

- **Filtros**

Al igual que en la función, los filtros juegan un papel fundamental en la seguridad del proyecto formalmente marcan la forma del proyecto, y así responden a la necesidad de los usuarios.

Esquema 13:

Esquema filtros



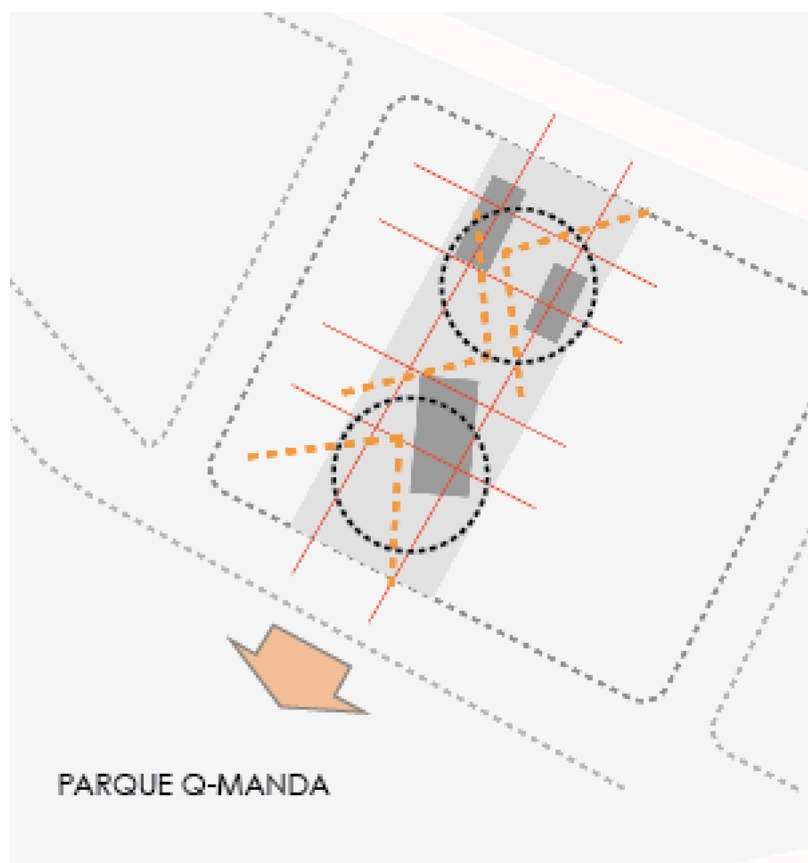
Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

- **Conectividad**

Vivenciarte busca conectarse con su entorno inmediato con la mayor cantidad de elementos posibles, es por eso la disposición de los bloques para conectarse con las vistas de y hacia la ciudad, o al espacio público contiguo y mas aun importante con el nuevo proyecto propuesto por el municipio de Quito el parque Q-manda.

Esquema 14:

Esquema filtros



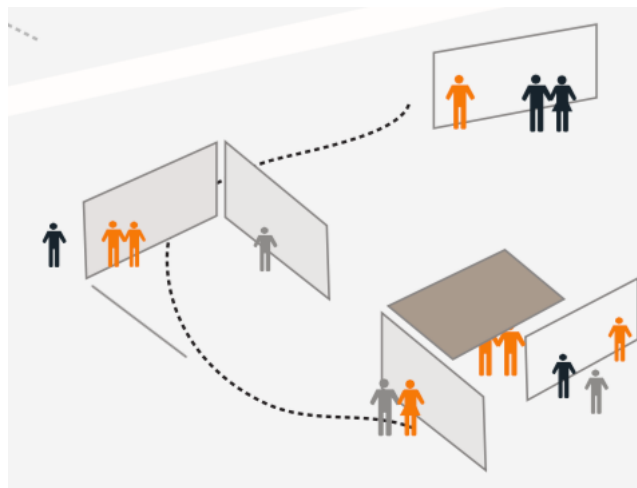
Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

- **Privado, común, público**

Por las mismas razones que vemos en la función, la forma del proyecto responde al carácter de las tres zonas según su privacidad.

Esquema 15:

Esquema privado, común y público



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

Descubrimiento, apropiación, relaciones.

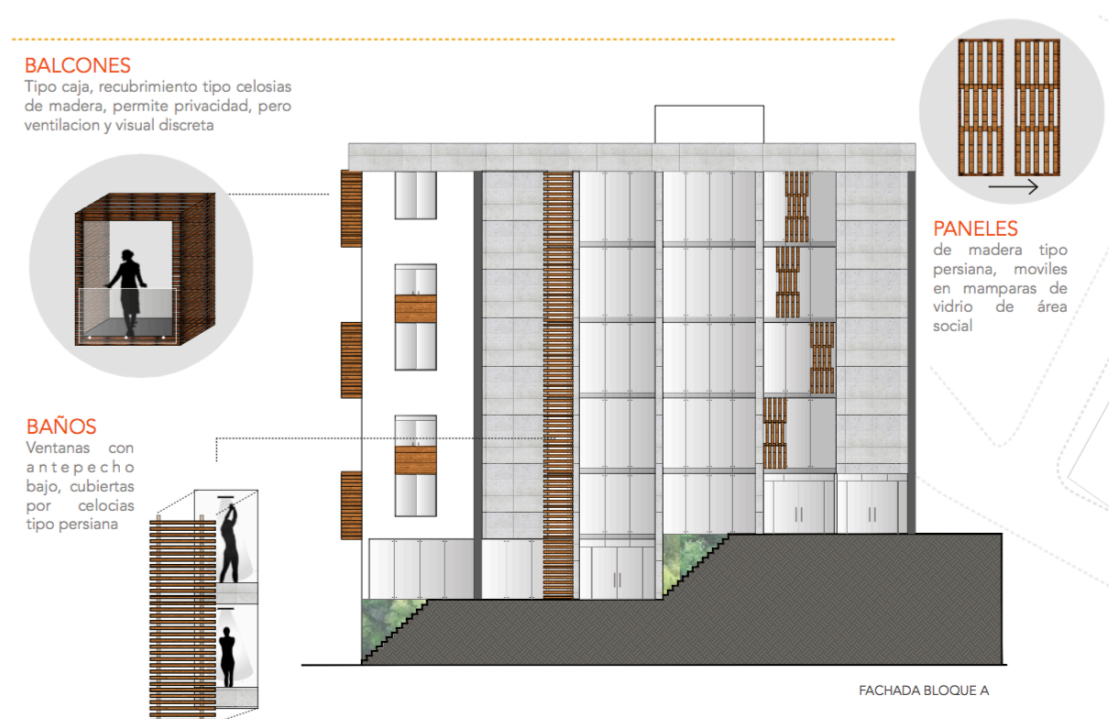
Se generan puntos programados como elementos de repetición urbana. Están presentes en diferentes espacios culturales y públicos.

- **Reinterpretación**

Al igual que en la forma, se busca reinterpretar el lenguaje existente en el contexto utilizando una forma constructiva contemporánea al contexto actual.

Esquema 17:

Detalle fachada



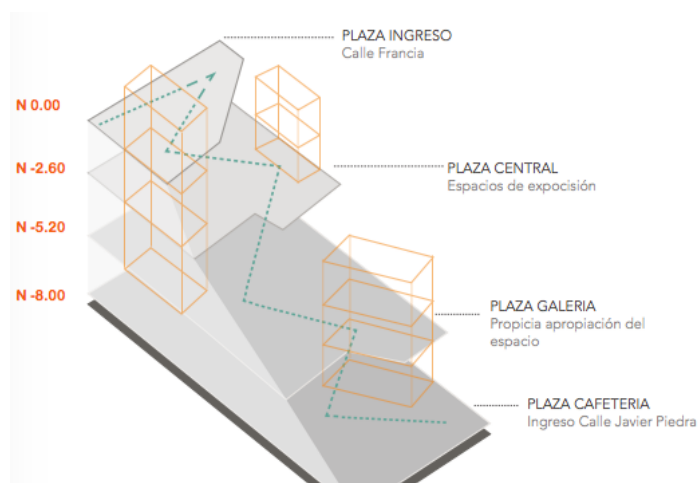
Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

- **No impacto ambiental-físico**

El proyecto, se plantea el causar el menor impacto ambiental tanto en su construcción, como en su desarrollo primero aprovechando todos los recursos disponibles y reutilizando muchos de ellos, y físicamente no quiere ocasionar impacto visual por tanto son tres torres de vivienda con una altura no mayor a 5 pisos y colocados en plataformas dando esa apreciación de desniveles urbanos.

Esquema 18:

Filtros parámetro constructivo



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

- **Acceso general**

Descubrimiento e invita a la apropiación del espacio

La ubicación es algo estratégico ya que con la ubicación de los bloques demarca un recorrido no programado formando circulaciones tipo zig zag por medio de rampas y así de una manera obligar a recorrer el espacio en su totalidad descubriendo las diferentes áreas abiertas y semi abiertas planteadas en el proyecto.

Además la generación de plataformas ayudan a que todos tenga una vista directa hacia el frente del proyecto. Es importante para el proyecto ser accesible en cualquier condición y no ser discriminante, esto marca una pauta clave en el aspecto constructivo del mismo.

2.1.4. Paisaje

El paisaje juega una carta importante y necesaria en el proyecto, ya que al estar ubicada en el límite de la ladera debe demostrar eso mismo físicamente.

- **Conectividad**

Como en los puntos anteriores, el aspecto paisajístico tiene que responder a un principio de conectividad tanto de la infraestructura con el espacio público, como del proyecto con su contexto de ciudad.

- **Acogida universal**

Mediante el paisaje y la disposición del equipamiento público, el proyecto tiene que dar la bienvenida a los usuarios y tener un carácter acogedor para los mismos.

- **Producir**

Es importante para el espíritu del proyecto no solo enfocarse en la imagen sino también en la función, la vegetación, también responde a este principio porque no solo debe ser decorativa sino que debe proporcionar alimento y bienestar para los usuarios.

2.1.5. Sustentabilidad

Los 2 principios de sustentabilidad son:

- **Reducción de impacto**

Al igual que en el punto anterior, se busca ser lo menos agresivo con el medio ambiente y utilizar de la mejor forma posible los recursos al alcance, aprovechando para reutilizar y reciclar dentro del mismo proyecto la mayor cantidad de recursos posible.

- **Producir**

Es importante no mal gastar los recursos existentes, y tratar de producir la mayor cantidad de recursos para bajar al mínimo la demanda producida en el proyecto.

2.2. Paisaje y Propuesta de Espacio Público

Dentro del proyecto, el espacio público es uno de los puntos principales debido a la importancia que tiene para relacionarse con el barrio y con los actores que acceden al mismo.

Esquema 19:

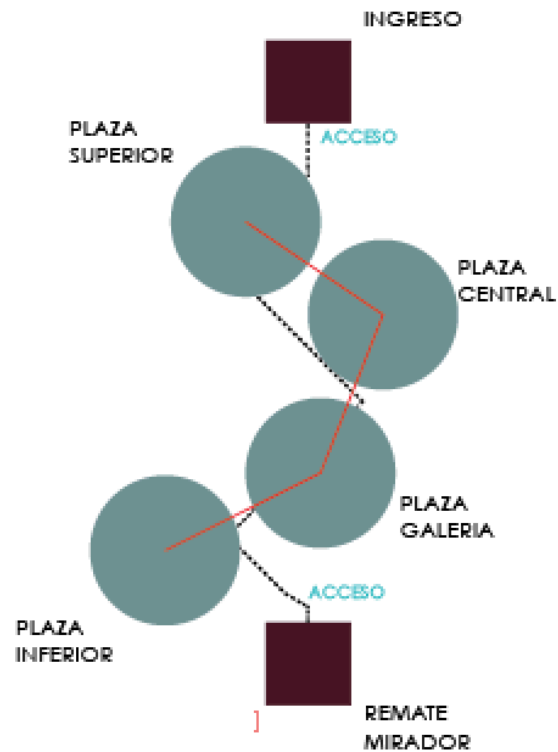


Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Lo propuesto en el ámbito de espacio público es liberar al espacio existente dentro del predio, que sea público al unirlo con el poco espacio de circulación existente y darle un carácter propio mediante el paisajismo. Creando espacios interesantes y que inviten a disfrutarlos, plazas, jardines, o simplemente espacios de estancia que nos deleiten de una vista hacia el panecillo y paisajes aledaños.

Esquema 20:

Propuesta Conectividad



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Al tener un terreno tipo callejón (por tener dos entradas con un desnivel de 8 metros) la conectividad interna es fundamental en el proyecto, así no se crea un lugar de paso nada mas. Por eso el uso de plazas como focos de interacción al espacio público, transforman un simple corredor en un parque, plaza que reúne a varios

Plano 3:

Implantación



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

El proyecto propone cuatro plataformas conectadas por rampas y gradas, estableciendo en las plazas centrales los ingresos principales a las áreas de vivienda y a las áreas semi públicas de exposición. Y en las plataformas perimetrales el ingreso a comercios propuestos.

El objetivo de las plataformas es que funcionen como espacios de exposición informal, lugares de ocio donde los habitantes puedan reunirse disfrutar y conocerse entre ellos logrando interacción barrial uno de los objetivos particulares del proyecto global.

Esquema 21:

Esquema corte Plataformas



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Los descansos están diseñados como plazas de encuentro; en especial el ingreso principal nivel -8.00 que, debido a su gran tamaño y extensión con la calle peatonal anexa forma una especie de plaza mirador, de tal manera genera esa conexión directa con uno de los ingresos laterales al parque Qmanda por medio de un puente, otra característica importante de la plaza antes mencionada es que al estar en un desnivel de 11 metros con diferencia de la planta baja del Parque Qmanda se genera una vista hacia la parte Sur de Quito.

Los bloques son implantados de tal manera que causen una especie de laberinto que te inviten a recorrer todo el proyecto creando en zonas vistas directas hacia el panecillo y en otras incertidumbre por saber que esta mas allá.

En las Plazas centrales es el área descubierta mas grande de carácter publico siendo utilizado como plazas de exposición, para obras temporales, conciertos etc.

Fotografía 14:

Render Ingreso Principal Nivel -8.00



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

La plaza principal nivel -8.00, funciona como ingreso principal se plantea un comercio tipo cafetería restaurante con mobiliario y vegetación espesa que ayude al control del sol al ser el frente y tener un asoleamiento directo.

De igual manera tiene parqueadero para bicicletas de tal forma fomentar el uso de movilización alternativa en el centro histórico.

Siendo un punto de conexión con el proyecto parque Qmanda era importante que tenga un carácter abierto que invite a formar parte del mismo. Pero de igual manera por tener una rampa en todo el frente logra ese control de seguridad necesario al ser un proyecto de vivienda el propuesto en lo alto de los 3 bloques.

Fotografía 15:

Render plaza Nivel -5.20



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

En este nivel -5.20 se encuentran los ingresos a las dos galerías semi públicas propuestas en el proyecto y en el centro la plaza de mayor tamaño con la función de espacio uso múltiple se podrán instalar mobiliario de exposición temporal, mobiliario fijo como bancas debajo de la vegetación propuesta.

La vegetación que se propone en esta plaza es de tamaño mediano que genera sombra para usuarios de la misma, de igual manera jardines verticales en una de las fachadas de la galería para controlar el calor interno y crear una vista mas organizada en la misma.

Se propone el uso en su mayoría de un arupo color variado entre rosa y blanco con la idea de que en un futuro se generalice el nombre de este espacio como la plaza de los arupos creando un hito en la zona, formando un punto de encuentro grande que fortalecerá a la zona y al proyecto en si.

Fotografía 16:

Render Plaza de los Arupos



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

Esquema 22:

Cuadro de pisos

	NOMBRE DEL MATERIAL	MEDIDAS	CARACTERÍSTICAS	USO EN EL PROYECTO
	CESPED	N. A.	KYKUYO	ÁREAS VERDES
	PIEDRA	3 cm. diám. aprx.	COLOR GRIS OSCURO - MEDIDA VARIADA	JARDINES TERRAZAS
	DECK DE MADERA	0.30 x 2 mt.	COLOR MARRON CLARO - IMPERMEABILIZADO	JARDINES TERRAZAS
	PLACAS DE HORMIGÓN PÚLIDO	0.50 x 0.50 mt.	PLACAS MODULARES TEXTURA NATURAL	PLATAFORMA GENERAL COMERCIAL
	PLACAS DE HORMIGON	2 x 1 mt.	PULIDAS Y MATIZADAS GRIS CLARO	PLAZA GALERÍA
	ADOQUIN ESPAÑOL	30x 60 cm.	COLOR GRIS Y GRIS CLARO	PLAZA NIVEL 2

Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

Cada plataforma cuenta con un piso diferenciado las de los ingresos un formato mas pequeño adoquín, mientras de las plazas que sirven de áreas de exposición son formatos mas grandes placas de hormigón.

El mobiliario propuesto en el proyecto es fijo y móvil con el objetivo de que sean espacios cambiantes, si bien se realizan exposiciones temporales tendremos módulos que sirven para sujetar obras y que después de un tiempo podrán ser retirados ya que en ocasiones existirán eventos masivos de danza, música en los cuales se necesitaría un espacio abierto mas

Esquema 23:

Cuadro mobiliario

	NOMBRE DEL MATERIAL	MEDIDAS	CARACTERÍSTICAS	USO EN EL PROYECTO
	ASIENTO DE MADERA	2000 x 604 x 470 mm.	Estructura: Acero Asiento: Madera	MIRADOR Y ZONAS DE DESCANSO
	ILUMINACIÓN EXTERIOR	1 Tamaño ALTURA 8.3m.		MIRADOR Y ACERAS
	ILUMINACIÓN INTERIOR	4 Tamanos MICRO 25 cm. MINI 60 cm. MIDI 1,10 m. MDXI 3,00 m.		4 Tamanos MARCAR CAMINOS DELIMITAR ZONAS PLAZAS INGRESOS

Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

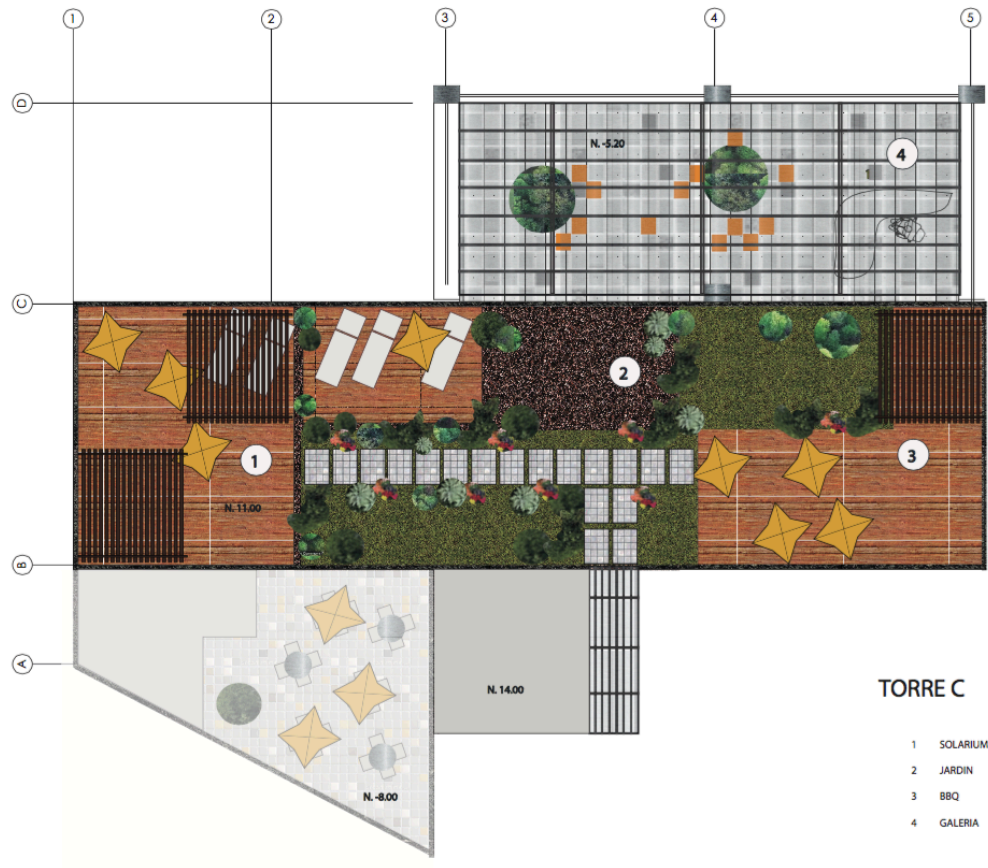
Los mobiliarios propuestos de igual manera responden al criterio de multifuncionalidad para servir como limitantes vehiculares en unos casos.

La iluminación utilizada en el proyecto es diferente según el uso, iluminación de piso para marcar recorridos y dirigir, iluminación mediana para delimitar zonas, iluminación alta en los ingresos principales y en las plazas que tienen un uso nocturno.

También se propone nueva iluminación en calles en el Plan Urbano, por tanto en las calles que delimitan el terreno contamos con nueva iluminación.

Esquema 25:

Cubierta Accesible



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Tanto en las plazas como en las terrazas el paisaje es importante por tanto las terrazas son el espacio comunal privado del proyecto, contando con áreas verdes, solárium, áreas cubiertas, áreas BBQ con mesas y espacios para el relax y distracción de los habitantes de los bloques.

2.3. Sustentabilidad

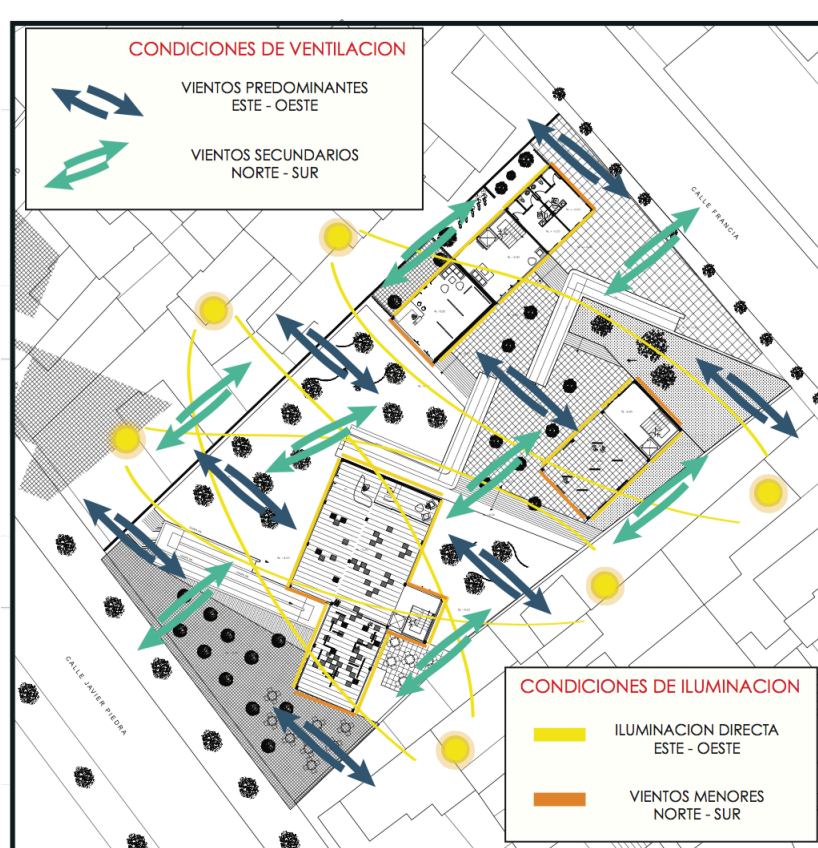
La propuesta de sustentabilidad se enfoca en tres áreas:

Soleamiento:

El proyecto tiene de una ubicación favorable para captar el sol de la mañana y de la tarde, por lo que únicamente era necesario proteger del sol en ciertas áreas en horas específicas, para lo que se utiliza quiebra soles en las fachadas.

Esquema 23:

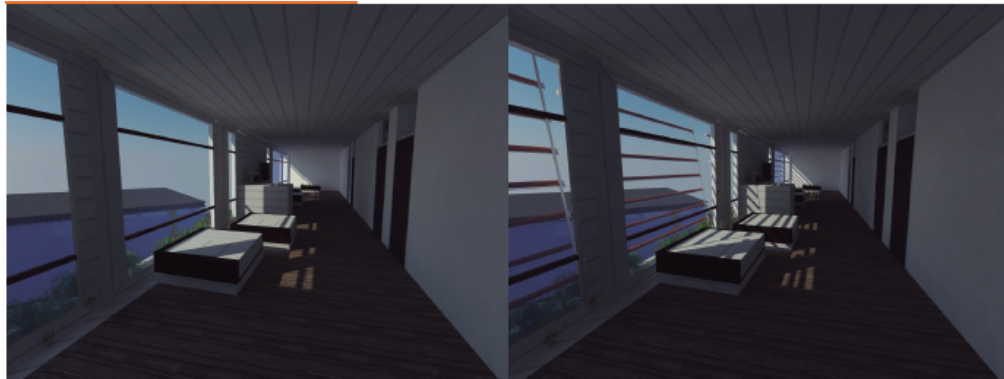
Asoleamiento proyecto



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Esquema 23:

Quiebra soles



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Viento:

Los departamentos usan un sistema de ventanas móviles en la parte superior e inferior, lo que permite un sistema de ventilación cruzada.

Además la corriente de aire ingresa por las jardineras inferiores lo que proporciona una purificación natural del aire.

Esquema 26:

Flujo del viento

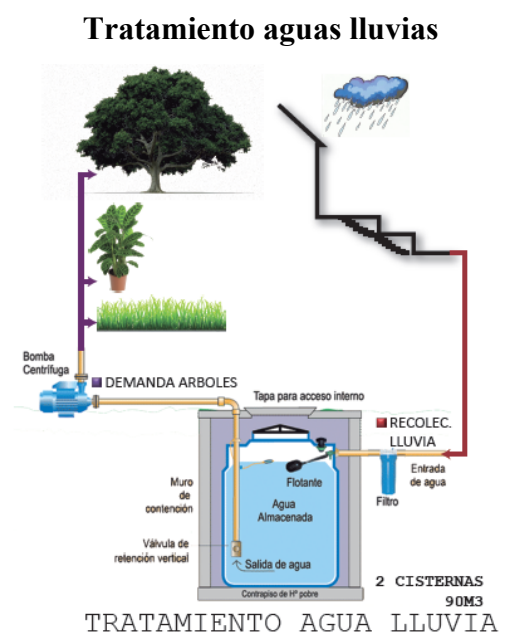


Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Agua:

Debido a la gran cantidad de plantas y árboles que se proponen en el proyecto, es necesario aprovechar las aguas lluvias almacenándolas en una cisterna de 10 m² según calculo especializado, donde la suma del déficit de agua necesario para el riego de la vegetación del proyecto, en los meses de mayor escases nos da un volumen de 9m² de agua, que se necesita reservar, de los meses previos a la escases, para su posterior uso.

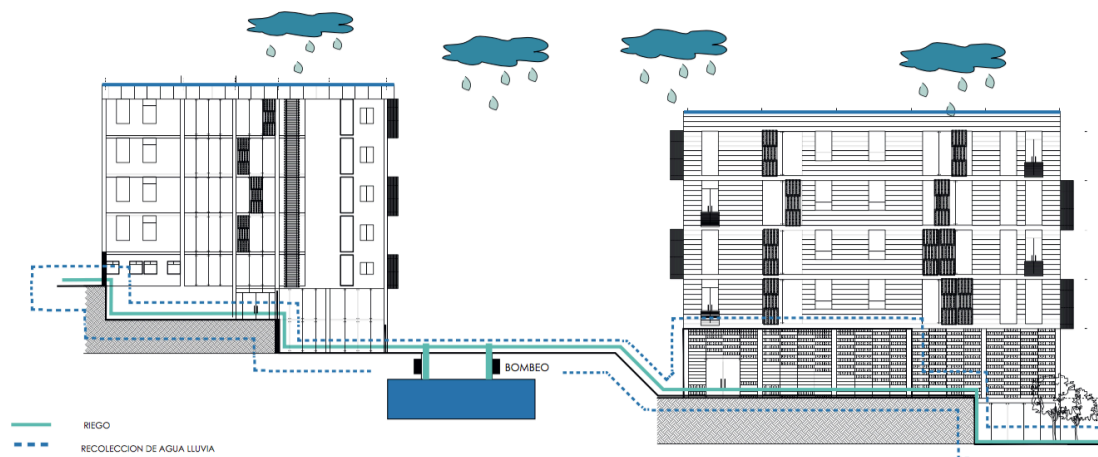
Esquema 27:



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Esquema 28:

Recolección aguas lluvias

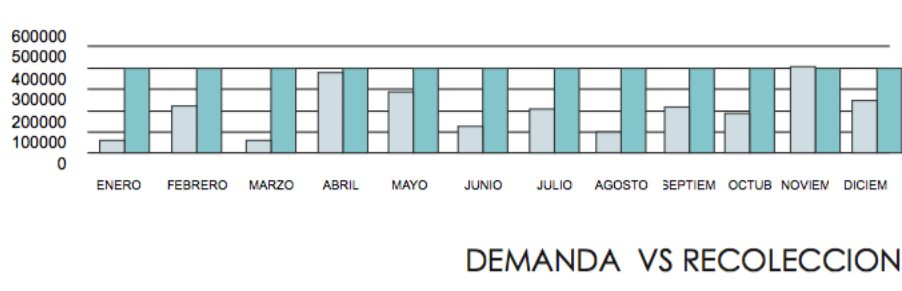


Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Como podemos ver en el gráfico inferior, la demanda de agua de las plantas del proyecto (color morado), es abastecida con los índices pluviales de cada mes (color rojo). Y para los meses con escasos, se almacena el excedente de agua lluvia de los meses anteriores.

Esquema 29:

Gráfico de tabla, Índice anual lluvias

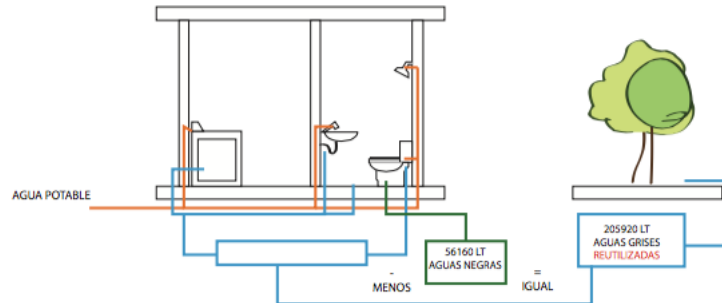


Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Para el uso de agua potable dentro de las viviendas, se programa separar en uso de agua potable (lavamanos, ducha, fregadero) y reutilizar estas aguas grises tratadas y almacenadas in situ, para los usos que no necesitan agua potable (inodoros y lavadoras), ahorrando hasta en un 50% el uso del agua potable en el proyecto.

Esquema 30:

Tratamiento aguas grises



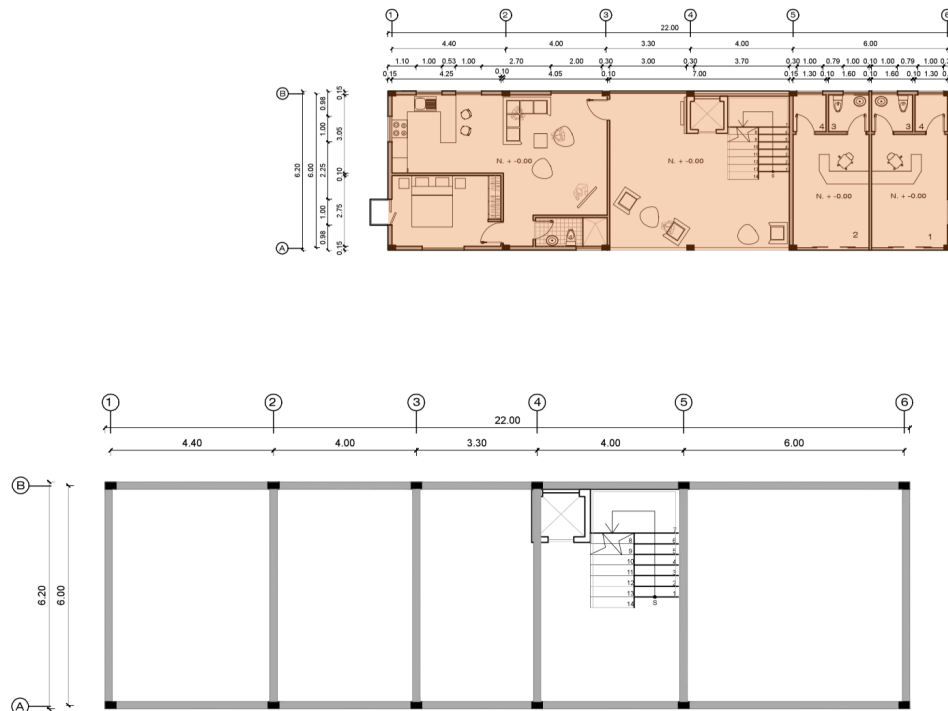
Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

2.4. Estructuras

La propuesta estructural en su totalidad es metálica, de fácil manejo e instalación.

Esquema 31:

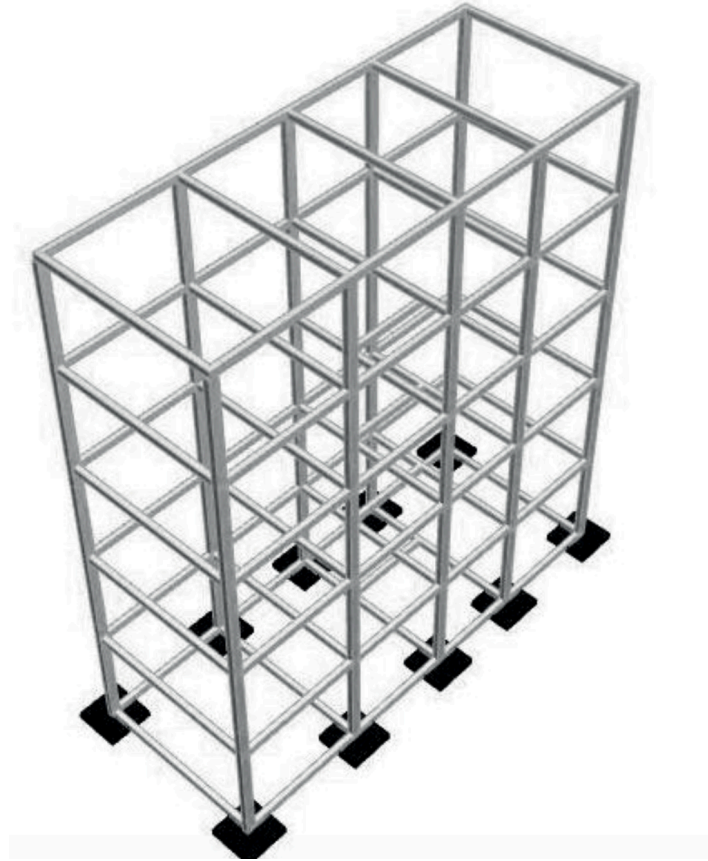
Esquema Planta estructural



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Esquema 32:

Render estructural

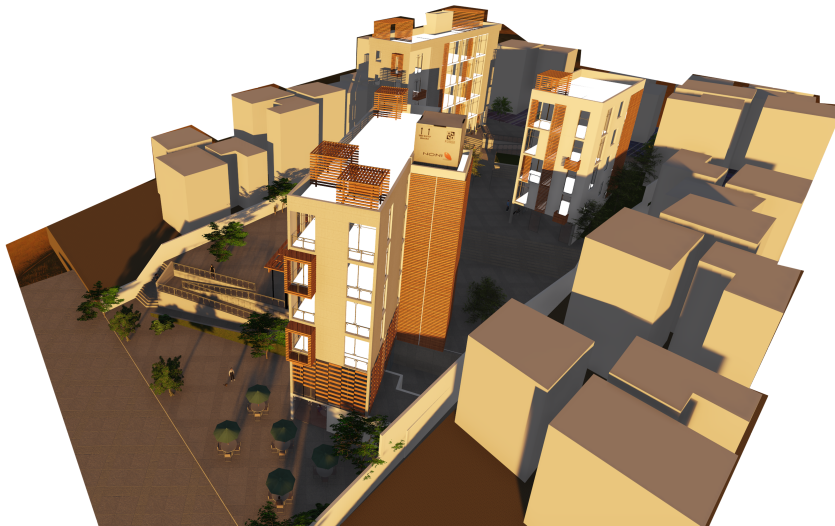


Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

2.5. Bloques de vivienda

Fotografía 11:

Render Aéreo Proyecto



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

El proyecto cuenta con 3 bloques de vivienda según el programa establecido

Fotografía 12:

Render General del Proyecto



2.5.1. Bloque A

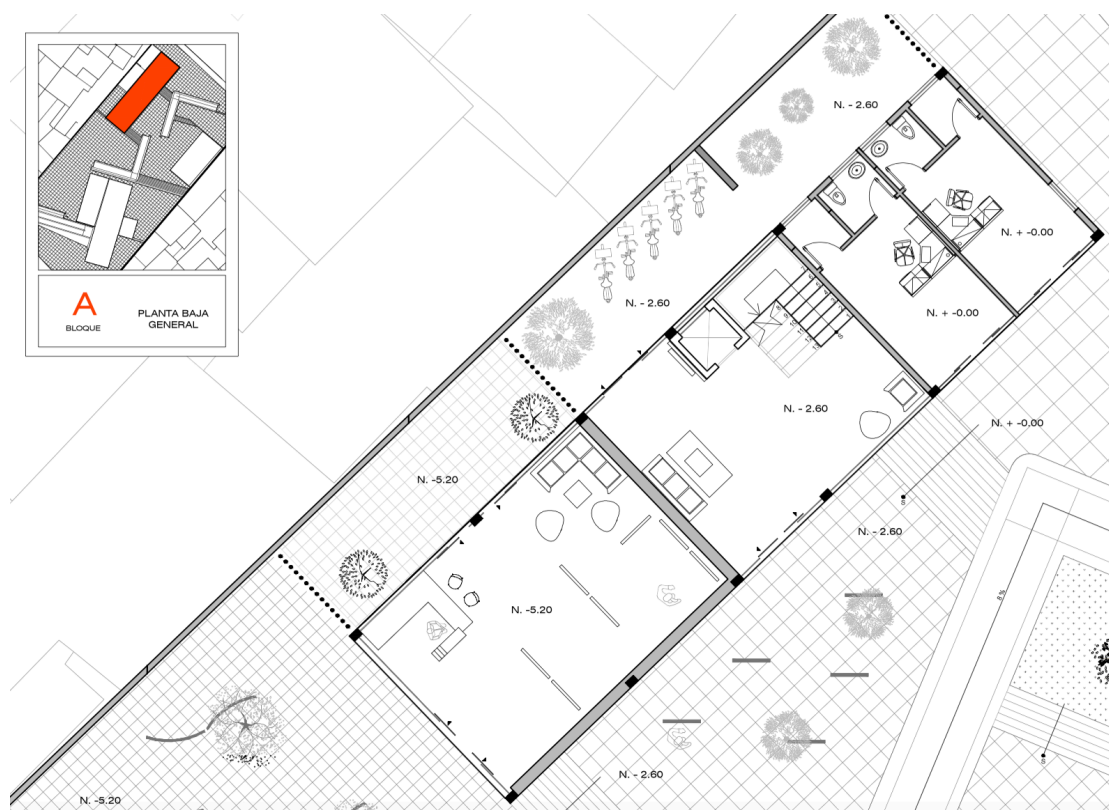
Departamentos de Vivienda

Galería

Comercio

Esquema 33:

Planta Baja General Bloque A



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

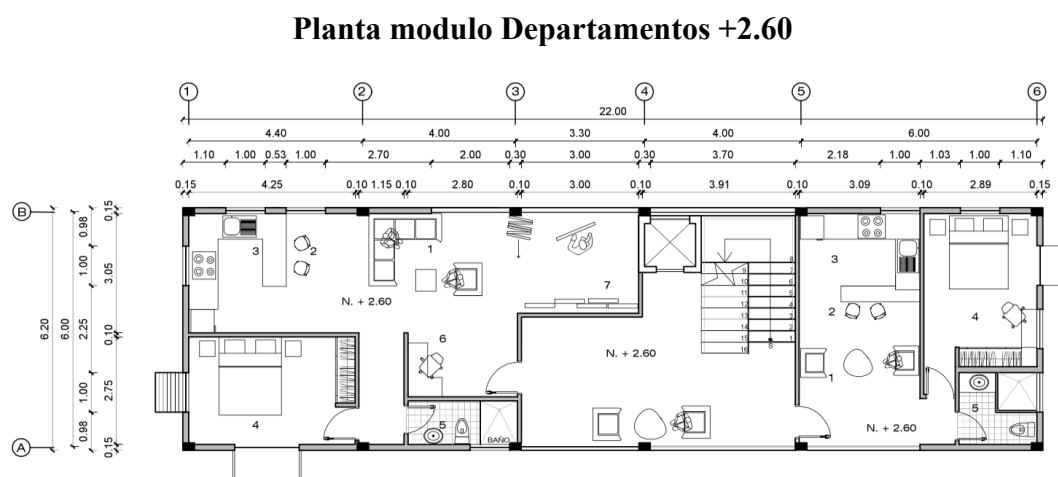
El bloque A se implanta en tres de las plataformas del proyecto, en la plataforma nivel 0.00 se encuentran ubicados dos locales comerciales, destinados a comercio relacionado con el proyecto, estos son los únicos que tienen acceso desde este nivel.

En el nivel -2.60 esta el ingreso independiente del bloque A de vivienda, con un acceso posterior del jardín y parqueadero de bicicletas.

Y en la plataforma nivel -5,20 se encuentra el ingreso a la Galería Taller de igual manera con un acceso a un patio multiuso.

2.5.1.1. Departamentos tipo A

Esquema 34:



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

Esta torre cuenta con departamentos que se diseñaron pensando en jóvenes estudiantes, profesores, extranjeros, etc. Pero parejas sin hijos ya que en esta torre los departamentos cuentan con un solo dormitorio, en el ala izquierda los departamentos varían al tener un cuarto multiuso que puede ser usado como taller, bodega o cuarto de huéspedes.

El departamento mas grande se pensó en que sea lo mas abierto posible, uno de los objetivos es que los departamentos al ser utilizados por artistas independientes que vienen por un lapso determinado a enseñar, utilicen su propia vivienda como taller, aula que puedan dar clases, enseñar o simplemente desarrollar su materia de una

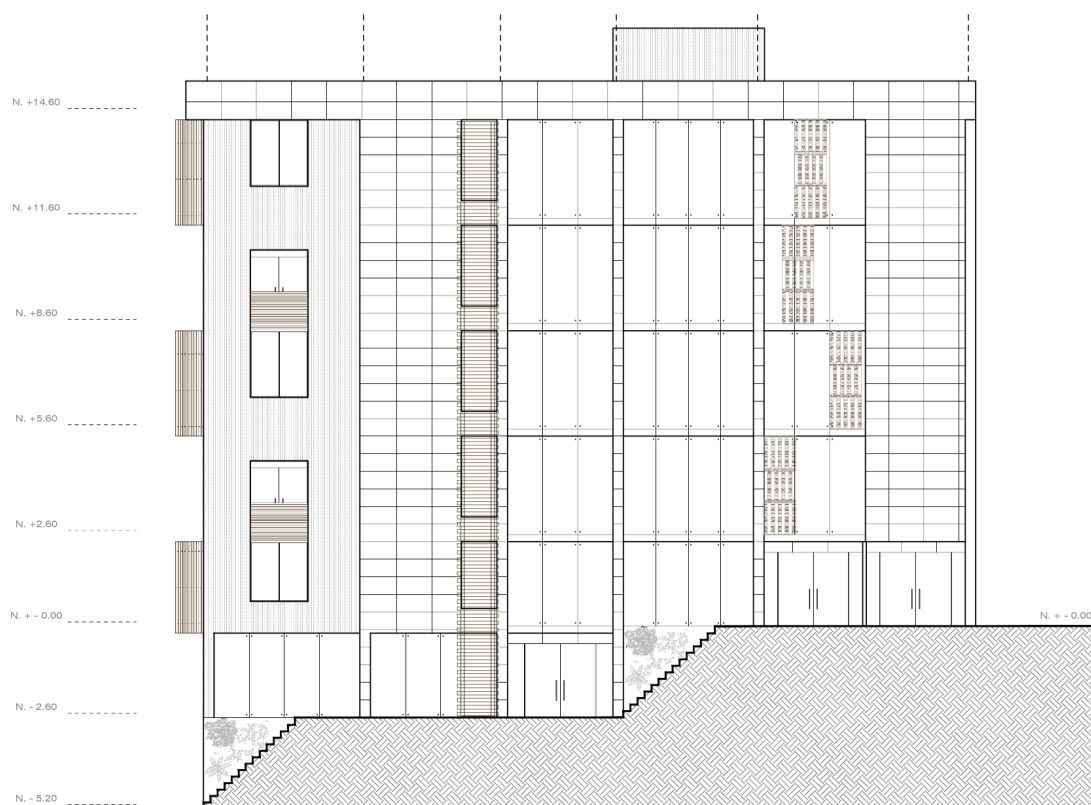
manera fácil; mientras que los departamentos del ala derecha son para una pareja o persona soltera, estudiante cuentan con un solo dormitorio.

En los departamentos mas grandes son de 62m² por planta, y en los departamentos mas pequeños 40m².

2.5.1.2. Fachadas

Esquema 35:

Fachada Frontal A

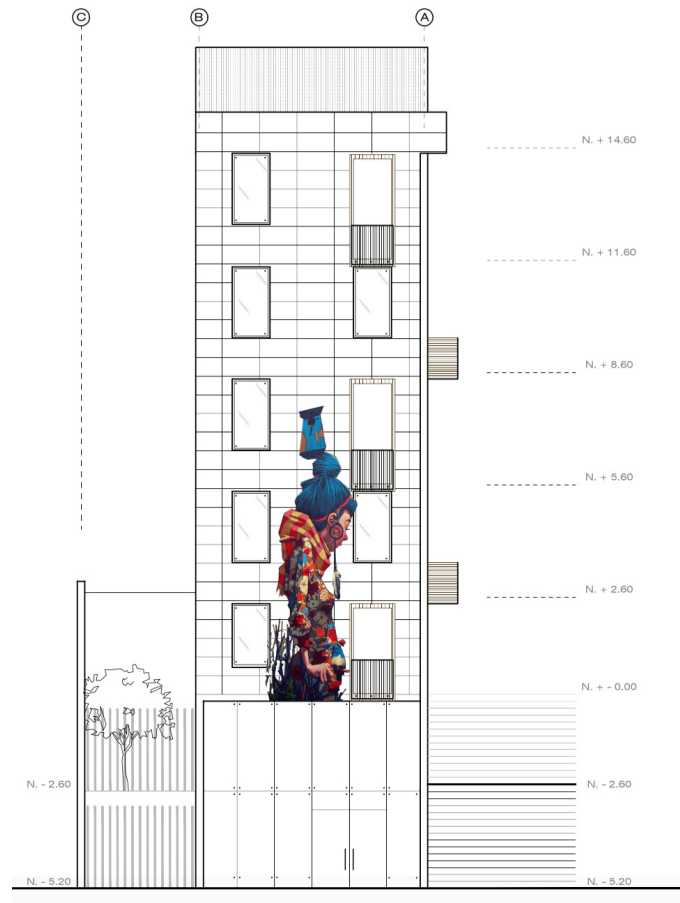


Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

En fachadas se trato de tener en áreas sociales la mas transparencia posible de igual manera en el ducto de mezzanine porque al estar en la zona alta que estamos podemos contar con una vista privilegiada hacia el sur de quito.

Esquema 36:

Fachada Lateral A



La intención en la mayoría de las fachadas es conservar módulos llenos de formato grandes en cada una de ellas con el afán de que sirvan de exhibidores de obras de artistas de la zona, así las fachadas van a mutarse temporalmente mostrando la cultura artística de quienes viven y quienes visitan vivenciarte.

Fotografía 13:

Render Bloque A



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

Fotografía 14:

Render Bloque A

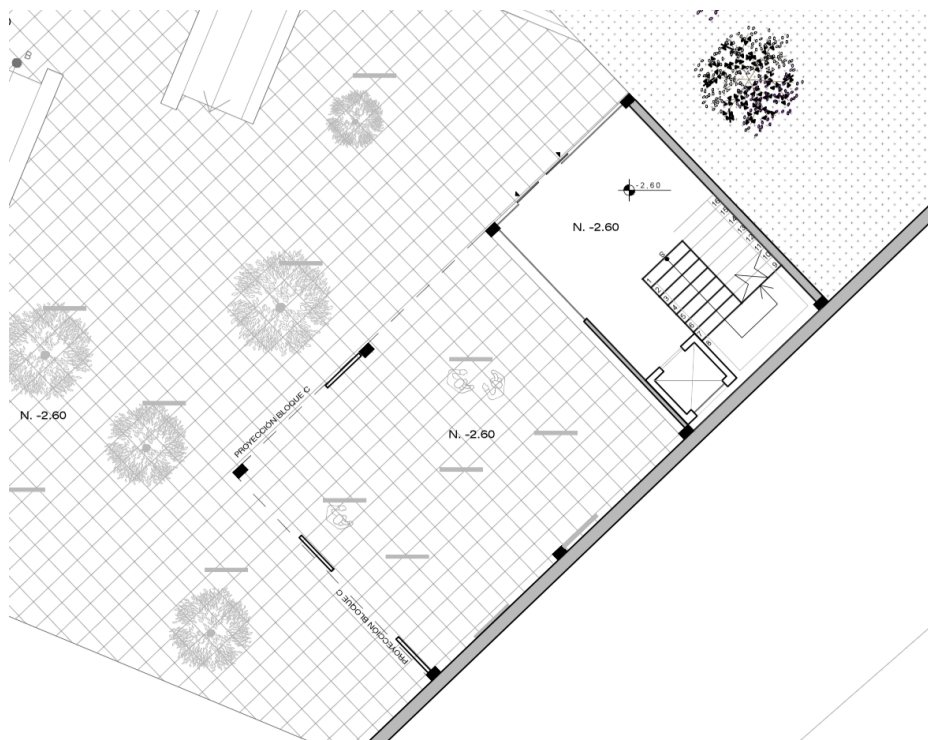


Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

2.5.2. Bloque B

Esquema 37:

Planta Baja General bloque B



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2014

El bloque de vivienda B esta implantado en la plataforma nivel -2.60, en su planta baja se encuentra un espacio semi abierto, enfocado a talleres informales que pueden dictarse por parte de artistas independientes o habitantes de las torres. También esta el ducto de circulación vertical de manera independiente ayudando a la seguridad de los habitantes.

La torre cuenta con 4 pisos, en cada uno se encuentra un solo departamento y tiene una terraza accesible con servicios comunitarios complementarios.

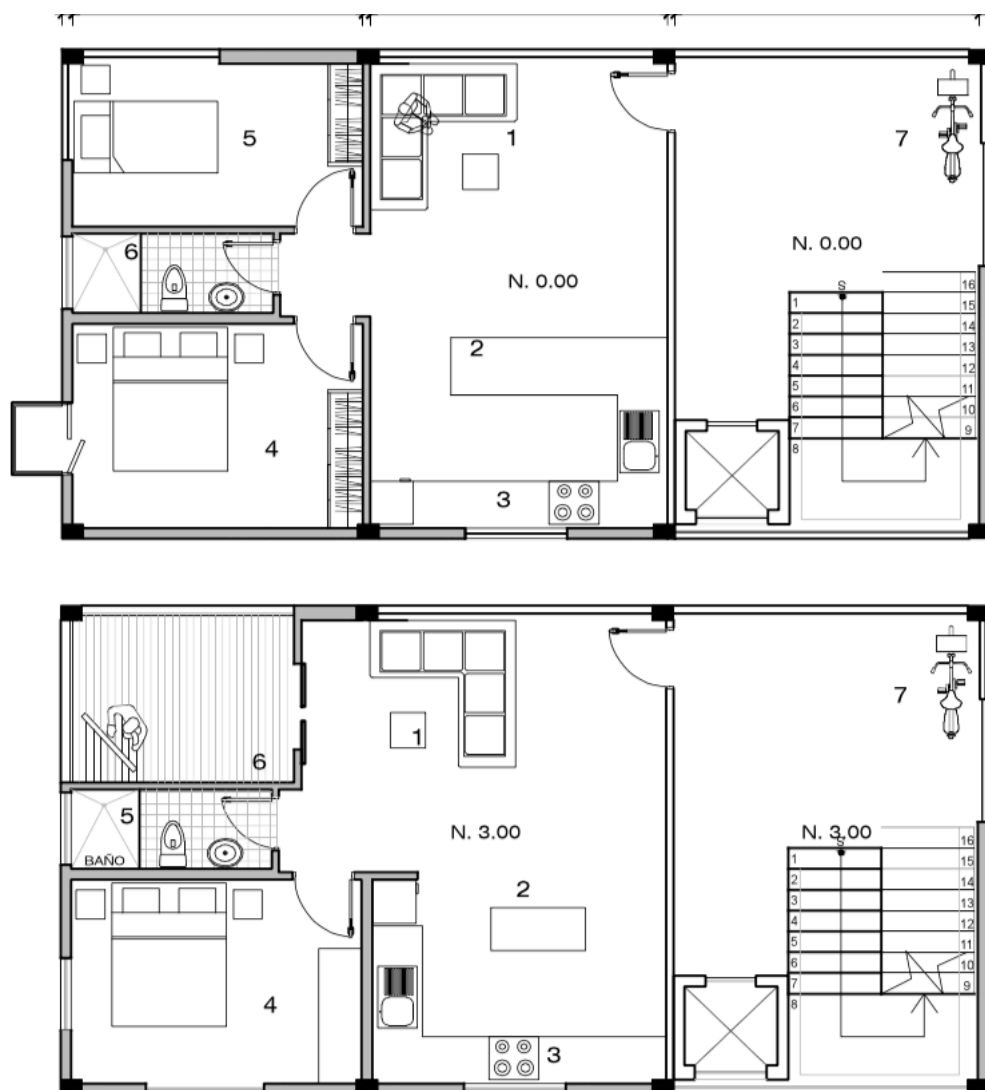
Cada departamento tiene 58 m², y son de uno y dos dormitorios alternadamente, el departamento que no cuenta con dos dormitorios tiene una terraza que puede ser permeable completamente por parte de módulos móviles el espacio puede ser usado

como taller y al ser abiertas las puertas de la sala se transforma en un solo espacio de planta libre desde el ingreso del mismo.

El objetivo es generar departamentos dinámicos que respondan a las necesidades de una familia de hasta 3 miembros o bien una sola persona que desee utilizar todo el espacio.

Esquema 38:

Planta Departamentos B



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

El proyecto busca generar espacios cómodos pero mínimos en los departamentos, para otorgar espacios complementarios de convivencia con funcionalidad variable como centro de estudios, gimnasio, taller, etc.

2.5.2.2 Fachadas

Esquema 39:

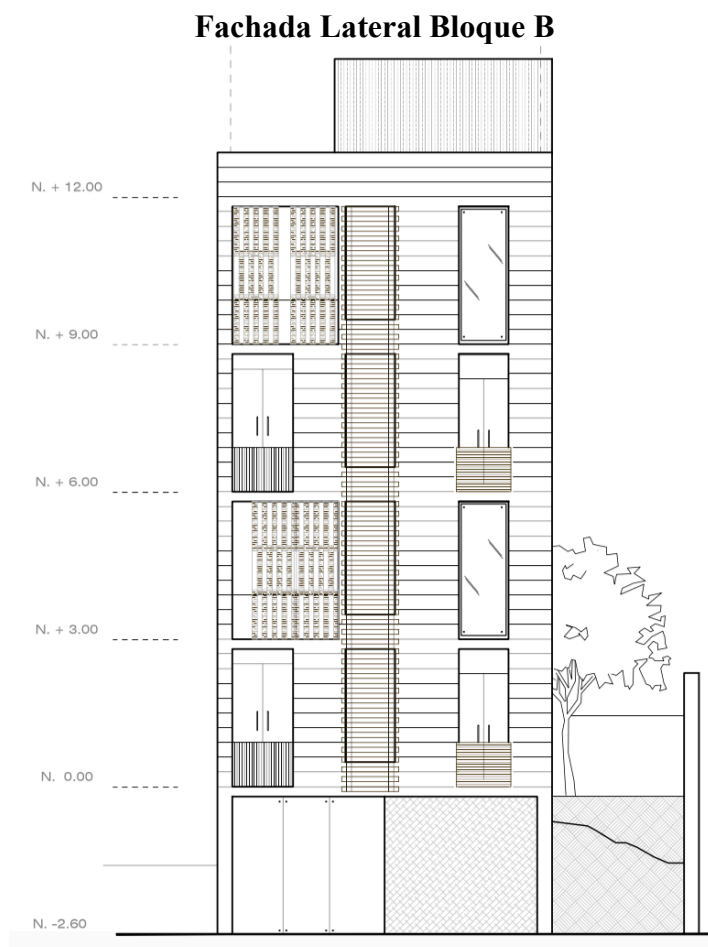
Fachada Frontal Bloque B



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

Los pisos 3 y 4 cuentan con estas terrazas cubiertas por módulos apergolados móviles así poder trabajar al aire libre y mantener una relación discreción con los departamentos a su alrededor si se cierran, promoviendo la privacidad. Para esto utiliza una piel de madera, y opaca la visibilidad a la terraza si lo que se quiere es tener algo íntimo.

Esquema 40:



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

Las terrazas fueron ubicadas de tal manera que tengan una vista privilegiada hacia el sur de la ciudad, los pisos que no tienen terrazas cuentan con balcones salidos del perfil de la fachada los módulos que sobresalen son en un material diferente recubiertos con madera, algo que se tomo en consideración en los baños justo en el espacio de las duchas se plantean ventanas con un antepecho pequeño que mientras te bañas cuentas de igual manera con una vista hermosa, de igual manera cuentan con un sistema de celosías que mantienen la privacidad necesaria.

2.5.2.3 Render

Fotografía 15:

Render Bloque B



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

Fotografía 16:

Render Bloque B

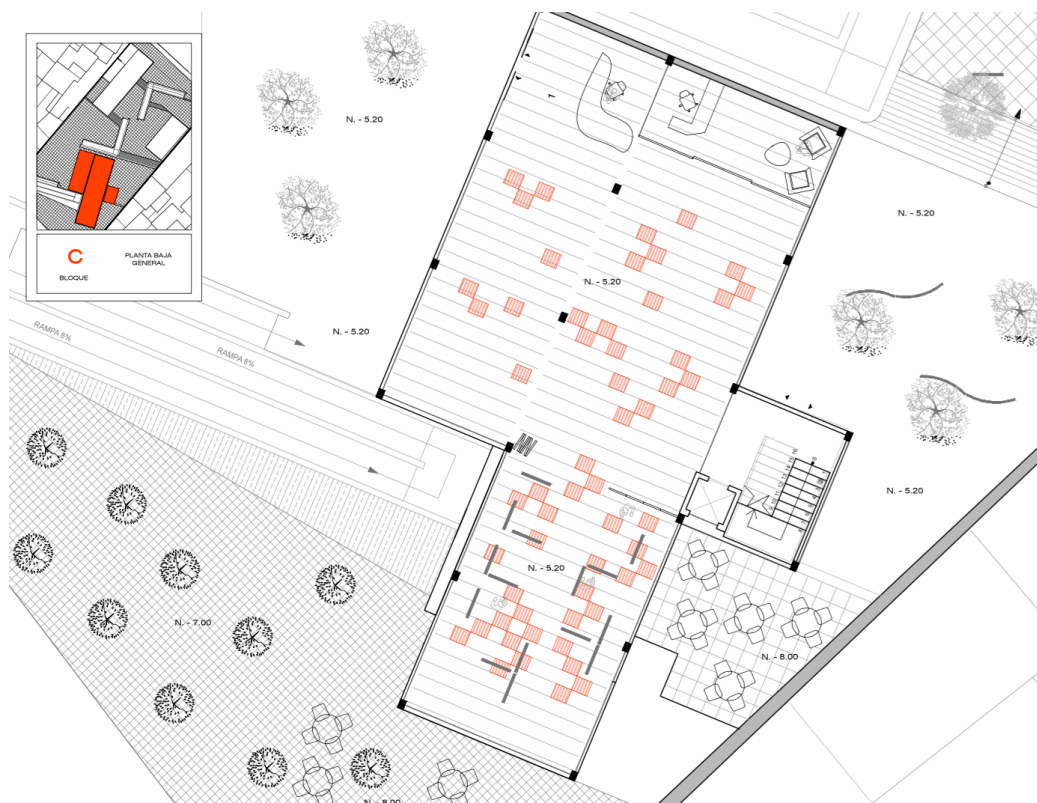


Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

2.5.3. Bloque C

Esquema 41:

Planta Baja General bloque C



Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

El Bloque C, se implanta en las dos plataformas inferiores, en la planta baja del mismo nivel -5.20 se encuentra la galería mas grande y salón de uso múltiple. El ingreso a este es por la fachada Frontal, mientras que el ingreso a la torre de departamentos es por la parte posterior, con el fin de lograr esa privacidad necesaria para los habitantes de las torres.

En el nivel -8.00 se encuentra el otro espacio para comercio planteado en Vivenciarte este caso se plantea un café restaurante ya que al estar ubicado en la plaza de ingreso principal tiene una conexión directa con la calle peatonal propuesta y con el mirador que se coloca en la parte anexa al Parque Qmanda.

Tabla 5:

Presupuesto de obra

PRESUPUESTO					
VIVENCIARTE					
Nº	DESCRIPCION	UNIDAD	PRECIO UN.	CANTIDAD	PRECIO TOTAL
1	LIMPIEZA DEL TERRENO	m ²	0,7	900	630
2	REPLANTEO Y NIVELACION	m ²	0,8	597	477,6
3	EXCAVACION DE PLINTOS	m ³	7,75	321	2487,75
4	HORMIGON EN COLUMNAS 210 Kg/cm ²	m ³	173	19	3287
5	INSTALACIONES SANITARIAS	m ³	16	276	4416
6	HORMIGON EN CADENAS 210 Kg/cm ²	m ³	154	10	1540
7	CONTRAPISO H.S. 180 Kg/cm ²	m ²	13	680	8840
8	HORMIGON EN MURO DE CORTE 210 Kg/cm ³	m ³	174	8	1392
9	ENCOFRADO DE GRADA	m ²	96	15	1440
10	ENCOFRADO DE VIGA	m ²	98,6	18	1774,8
11	HORMIGON EN VIGAS 210 Kg/cm ²	m ³	187,72	18	3378,96
12	ENCOFRADO DE LOSA	m ²			3015,9
13	ARMADO ESTRUCTURAL DE LOSA	m ²			2000
14	INSTALACIONES AGUA POTABLE	m ²	14,7	188	2763,6
15	BLOQUE ALIV. 10x20x40	u	0,5	2200	1100
16	ENCOFRADO DE ASCENSOR	m ²			1300
17	INSTALACIONES ELECTRICAS	m ²			2500
18	PINTURA INTERIOR	m ²	5,4	1200	6480
19	PINTURA EXTERIOR	m ²	6	800	4800
20	HORMIGON EN LOSA DE 25 cm. 210 kg/ cm ²	m ³	188	35	6580
					60203,61

Fuente: Taller profesional, Danilo Hidalgo, 2015

2.6. Conclusión

Con el final del diseño, se concluye el Trabajo de Titulación sobre el proyecto Vivenciarte, Casa para estudiantes, docentes y artistas, que mediante un proceso de gestión que busca motivar a la sociedad del sector del Centro Histórico de Quito a tener una idea más humana de sociedad mediante la convivencia y la practica del arte plástico y artístico que cada vez se esta perdiendo mas en el centro histórico.

BIBLIOGRAFÍA

Administracion Municipal 2004. (2004). Quito Distrito Metropolitano. Quito: Administracion Municipal 2004.

Administracion Municipal. (2008). Memorias, Ilustre Municipio de Quito TOMO 4. Quito: Administracion Municipal.

Corporación Instituto de la ciudad de Quito;. (2002). QUITO, Un caleidoscopio de precepciones. Quito: CICQ.

de Maximy, R., & Peyronnie, K. (2008). Gente de Quito. Quito: IMP.

Instituto de la Ciudad. (2010). Quito, Desarrollo para la Gente TOMO I. Quito: IMP.

Municipio del Distrito Metropolitano de Quito 13. (2011). Mercado del suelo de Quito. Quito: COLECCION QUITO METROPOLITANO.

Municipio del Distrito Metropolitano de Quito 9. (2011). Quito, Regimen distrital del suelo Propuesta. Quito: COLECCION QUITO METROPOLITANO.

Serie Quito 1. (2005). Centro Historico de Quito, Problematicas y Perspectivas. Quito: Serie Quito.

Serie Quito 10. (2005). Quito, Panorama Urbano Y Cultural. Quito: Serie Quito .

Serie Quito 3. (2005). Quito, Arquitectura Paisajista. Quito: Serie Quito.

Serie Quito 6. (2005). Quito, atraves de la Historia. Quito: Serie Quito.

Serie Quito 9. (2005). Quito, Transformaciones Urbanas y Arquitectónicas. Quito: Serie Quito.



Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes
Carrera de Arquitectura

E-MAIL: webmaster@puce.edu.ec
Av. 12 de Octubre 1076 y Roca
Apartado postal 17-01-2184
Fax: 593 - 2 - 299 16 34
Telf: 593 - 2 - 299 15 60
Quito - Ecuador

INFORME FAVORABLE TRABAJO DE TITULACIÓN CARRERA DE ARQUITECTURA FADA - PUCE 2014

ESTUDIANTE : DANILO FRANCISCO HIDALGO PÉREZ

PROFESOR : ARQ. HERNAN ORBEA

PROYECTO : VIVENCIARTE

Casa para estudiantes, docentes y artistas

FECHA : 17 Dic / 2015

El presente informe certifica que el estudiante cumple con todos los requerimientos y parámetros de presentación establecidos por la carrera de arquitectura previo a la obtención del título de arquitecto(a) y está en condiciones para presentar la defensa de grado.

Firma profesor

Firma estudiante

ASESORÍAS

ESTRUCTURAS

Nombre asesor: Felix Vaca

Firma asesor:

SUSTENTABILIDAD

Nombre asesor: Miguel Andres Davis

Firma asesor:

DISEÑO PAISAJE

Nombre asesor: Carolina Delgado

Firma asesor:

DOCUMENTO

Nombre asesor: Hernan Orbea T.

Firma asesor:

NORMATIVA

Nombre asesor: _____

Nombre asesor: _____

Firma asesor: _____

Firma asesor: _____